W numerze 2 kompakty!!!

108 STRON!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 12 zł 99 gr

Nr 10/97 (17)
Październik 1997

DARK COLONY

KLONDIKE MOON, INCUBATION, CAPITALISM PLUS, CLASH, BIRTHRIGHT, IF22, EARTH 2140, F16, EUROLETTER, MESSIAH, COREL WORDPERFECT SUITE 8

ISSN 1426-2916
10
Silver Shark
9 771426 291976

BRAK CD?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ?

SUKCES EDUKACYJNY

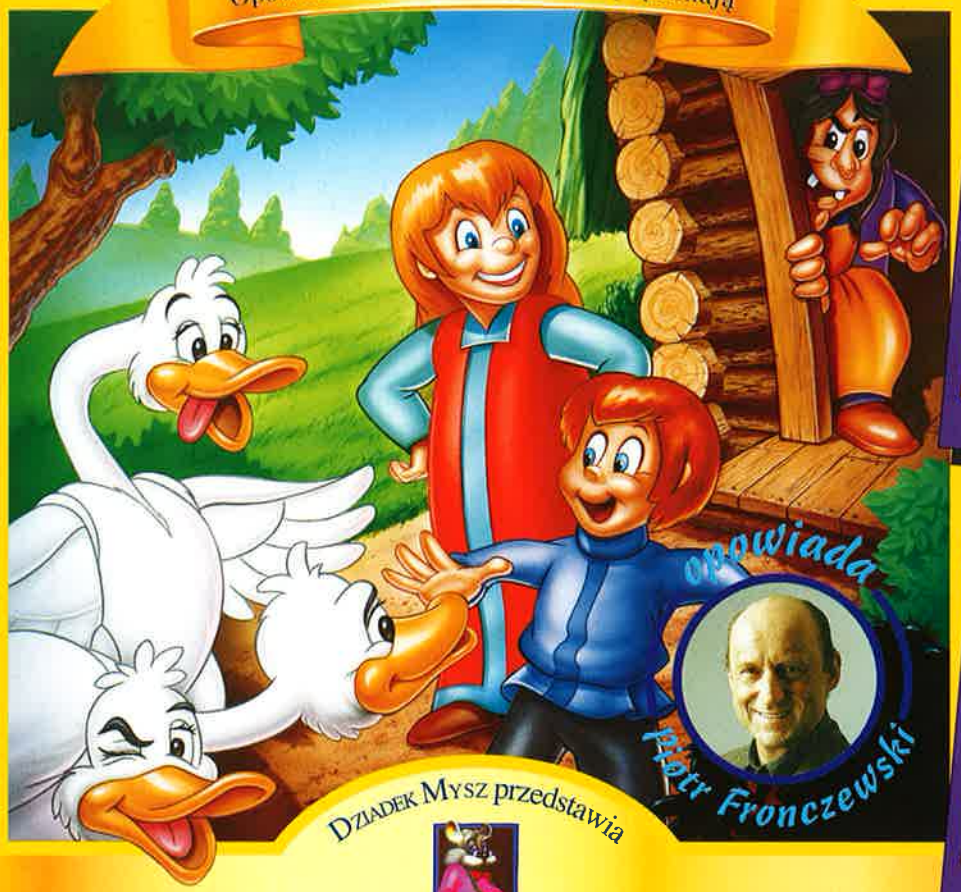
„Bajecznie kolorowe, doskonale udźwiękowione, umożliwiające aktywne uczestnictwo w opowiadanej baśni produkcje [Davidson] są po prostu znakomitą propozycją dla dzieci. (...)"

CD ACTION 7-8/97

Pomaga w Nauce Czytania

Czarodziejskie opowieści

Opowiadania, które magicznie się spełniają



Dziadek Mysz przedstawia

Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi™

ROSYJSKA BAJKA LUDOWA

wkrótce w sprzedaży

następne Czarodziejskie Opowieści:

Imo i Król
- afrykańska bajka ludowa

Mały Samuraj
- japońska bajka ludowa

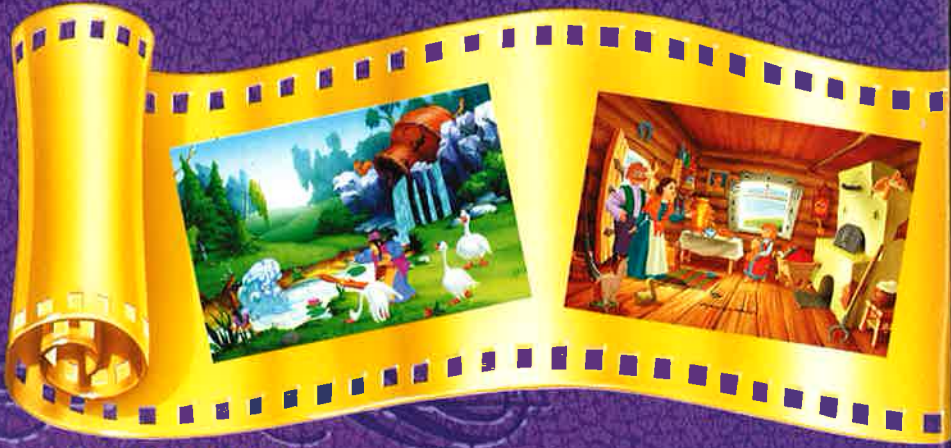
nauka i zabawa
CD PROJEKT

Interaktywne Bajki - inne od wszystkich, które dotychczas widziałeś

- Wspaniały świat, pełen magicznych właściwości, w którym wszystkie postacie i rzeczy żyją inspirując dziecięcą wyobraźnię.
- Niezwykła, bardzo szczegółowa grafika o żywych kolorach oraz ślicznie rysowane i animowane scenki.
- W pełni profesjonalna, polska oprawa dźwiękowa (Piotr Fronczewski w roli narratora).
- Ponad 500 interaktywnych elementów „kliknij-i-odkryj".
- 9 oryginalnych piosenek z kraju pochodzenia baśni oraz wiele innych niespodzianek.

W środku gratis
WSPANIAŁA KSIĄŻECZKA!
Aby Twoje dziecko mogło cieszyć się bajką o Babie Jadze i jej gęsiach z dala od komputera, dołączamy kolorową wersję książkową!

Davidson.



CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3, tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

Logo CD Projekt jest zastrzeżonym znakiem handlowym CD Projekt

CD-ACTION

Numer 17
Październik 97

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Michał Krasnodębski, Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń, Magpie, Nietoperek, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski, Sebastian Dragun, Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 28
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Allo, allo!

Tutaj Nocny Jastrząb... ups, to nie ten film. Ehm - witamy w kolejnym numerze CDA. Gdy to piszę, lato jest jeszcze w pełnym rozkwicie, ale jesień już puka do drzwi. I dobrze, bo wakacje, choć przecież same w sobie wspaniałe, nie są dobrą porą dla graczy. To tzw. „kanikuła", czyli sezon ogórkowy w pełni; kto może, ten robi sobie urlop, premiery gierek są przesuwane na późną jesień, gdy rozpoczyna się gorączka przedświątecznych zakupów. Po prostu susza. Wrzesień to już inna para kaloszy. Jesienne targi ECTS są zwykle „wodą na młyn" w branży. Pojawiają się nowe gry, nowe demka, nowe zapowiedzi... Poczytajcie zresztą o tym sami, nasi wysłannicy przygotowali dla Was reportaż z tej imprezy.

Skoro mowa o nowościach - w tym numerze CDA macie pierwsze informacje o nowej grze twórców MDK; dość kontrowersyjna (w warstwie fabularnej) gra nosi nazwę Messiah i zapowiada się na hicior pierwszej klasy. Nie wykluczam, że napisaliśmy o niej jako pierwsi w Polsce... Jest też recenzja rewelacyjnego RTSa, Dark Colony, który tchnął nieco życia w schematy tego typu strategii. Tu warto wspomnieć o innym RTSie (Earth 2140) - czy wiecie, że jest to w 100% dzieło rodzimych twórców?! Szczegóły w numerze... Hitem będzie też polski Clash, który w końcu trafił do naszej redakcji (specjalne demo „only for CDA" na płycie!). Warto zajrzeć do tego tekstu, bo gra wygląda nieco inaczej, niż zapowiadano w rozmaitych artykułach i programach TV poświęconych grom. W ogóle komputerowi stratedzy będą w siódmym niebie, czytając ten numer CDA - jest tu dla nich naprawdę sporo smakowitych rzeczy.

Fanów FPP ucieszy przegląd dodatkowych (firmowych) misji do Quake (a na kompakcie dodatkowe misje, booty itp. Tamże m.in. „wietnamska" konwersja Duke'a!). Nie wspominając już o demie Hexen 2... Naturalnie nie zapomnieliśmy o miłośnikach piłki nożnej i symulatorów lotu (wyjątkowo dziś obrodziły). Wypada również zauważyć grę Wet. Jak by tu powiedzieć - jest ona przeznaczona wyłącznie dla pełnoletnich czytelników...

Tak w ogóle, to nie mam zbyt dobrych wieści dla posiadaczy przeciętnej (na polskie warunki) konfiguracji sprzętu i tych, którzy nie lubią Windows'95. Szybki Pentium i „okienka" nieubłaganie stają się coraz powszechniejszym standardem, gierki tylko pod DOS i na 486 pojawiają się coraz rzadziej. Jeszcze jest ich całkiem sporo - ale... W związku z tym zmieniamy nieco formułę naszych kompaktów: nie będzie już podziału na DOS i Windows. Będą po prostu dwa kompakty, na których NA PEWNO znajdziecie też programy pod DOSa. Takie jest życie. Nie są to wszystkie zmiany, jakie zajdą w CDA w najbliższym czasie, sami zobaczycie je za miesiąc (niech to będzie niespodzianka).

A wymagania sprzętowe - niestety rosną jak słupek rtęci na termometrze włożonym do pieca hutniczego. Dumni do niedawna posiadacze P-133 zaczynają rozglądać się za czymś szybszym (i to z MMX). Przyszłość zaś nie zapowiada się optymistyczniej. Za jakiś rok gra z gatunku arcade czy symulacja, która nie będzie wspomagana akceleratorem grafiki, będzie już anachronizmem. Wnioski wynikające z tych rozważań są oczywiste (i niewesołe) dla polskich graczy. No ale cóż - kto nie idzie naprzód, ten się cofa; kupując komputer, należy mieć świadomość, że jest to studnia bez dna, pochłaniająca regularnie kolejne setki i tysiące złotych. Tu nie ma co chować głowy w piasek, trzeba iść z duchem czasu.

No dobra, rozpisałem się, a trzeba przecież zapoznać Was z zawartością tego numeru CDA. Oprócz wcześniej wymienionych programów, chciałbym polecić wam wywiad z twórcami kolejnej części Battle Isle (Incubation). Nie powiem, że jest (tu użyję modnego - tzn. nadużywanego - słówka) ekskluzywny; powiem za to, że jest ciekawy, co jest dużo istotniejsze dla czytelnika. Tym, którzy lubią wiedzieć, co ich czeka w przyszłości, sugeruję dokładne wczytanie się w „Kalejdoskop" (a dokładniej - w akapit poświęcony premierom gier oraz firmie TopWare). Czy wiecie, że będzie jednak Into the Shadows? A już oficjalnie postawiono nań krzyżyk... i proszę. Czyżby miała się powtórzyć historia Dungeon Keepera? W dziale solucji: Ace Ventura i poradnik dla grających w Dungeon Keeper. Znajdzie się też coś dla miłośników muzyki elektronicznej i filmów sf.

A co dla tych, którzy nie lubią grać? Zapewne zainteresuje ich nowy pakiet Corela: WordPerfect Suite 8. Najmłodszych zapraszamy do zabawy za pomocą... „Kredki" a także do nauki angielskiego za pomocą pakietu English+. Wszystkim zaś na pewno przyda się kontakt z programem, który wspomoże Was przy pisaniu listów (wbrew pozorom nie jest to proste, o ile chcemy trzymać się wszystkich kanonów epistolografii...) Naturalnie nie jest to wszystko, co dla Was przygotowaliśmy, więc...

Zapraszam do lektury!

Jerzy Poprawa

Spis treści

Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Papierkowa robota 10
Polka dla Windows
Program dla księgowych i biznesmenów

Esy-floresy 11
Kredki
Prosty program graficzny dla najmłodszych.

Do you speak English?! 12
English+
Program edukacyjny dla uczących się angielskiego

Wirtualny Wrocław 13
Virtual Wrocław
Wirtualna wędrówka po Wrocławiu, od czasów średniowiecza, po współczesność.

Corel-owskie nowości 14
Corel WordPerfect Suite 8
Pakiet Corela, zawierający programy przydatne w pracy biurowej (m.in. najnowszego WordPerfecta).

Wieża Babel 16
EURO LETTER 1.0 Professional
Program umożliwiający pisanie listów (głównie handlowych), wedle wszystkich kanonów sztuki, w kilku językach (także po polsku), z możliwością wiernego i profesjonalnego tłumaczenia na wybrany język.

Kalejdoskop

Nowości, zapowiedzi 18

W produkcji

Dzień sądu 24
Messiah
Najnowsza gierka twórców MDK, o nieco kontrowersyjnej fabule. Akcja dzieje się tuż przed Sądem Ostatecznym... Dużo akcji!

Nasze Wacki... 25
Wacki - kosmiczna rozgrywka
Nowa polska przygodówka twórców Kajka i Kokosza. Zapowiada się całkiem, całkiem...

Intruz z jaja 26
Trespasser
Popularność nowego filmu Spielbera („Zaginiony świat) zaowocowała m.in. bazującą na wykreowanym przez film świecie, dobrą przygodówką, w której pierwsze skrzypce grają bardzo inteligentne i drapieżne dinozaury.

Robaczki kontratakują 28
Worms 2
Zabójczo zabójcze i zabójczo śmieszne robale powracają! Są ładniejsze, lepiej uzbrojone i zapewniają mnóstwo dobrej zabawy. Sequel głośnego hitu zapewne mocno namiesza na listach przebojów!

Śladem mordercy 30
Jack Orlando

Mózg inkubowany 32
Incubation: Time Is Running Out
Czyli kolejna gra z serii Battle Isle, ale w znaczny sposób odbiegająca od swoich poprzedników. Jeśli uwielbiasz Space Hulk - Incubation wprawi Cię w zachwyt! Stratedzy - baczność!

Gry przegląd

Jolly Roger na maszt 34
Buccaneer
Coś dla tych, którzy zawsze chcieli być piratami. Trójwymiarowa przygodówka z elementami strategii przeniesie Was w XVII wiek w rejon Karaibów, gdzie pod flagą z Jolly Rogerem będziecie nieśli strach i śmierć na ostrzach swoich kordelasów.

Czas Apokalipsy 35
Golgotha
Świat po wojnie atomowej jest miejscem, gdzie toczy się następna mordercza wojna o przeżycie. Ładnie oddane starcia czołgów, helikopterów i innych pojazdów bojowych, wzbogacone o elementy symulacji i RTSa, zachwycą niejednego... ale konieczność posiadania 3Dfx może być barierą nie do pokonania przez część graczy.

Trzecia pantera 36
Steel Panthers 3
Trzecia część kultowej gry strategicznej - miks poprzednich dwóch części plus nowe pomysły; toczymy szereg wojen od roku 1939 począwszy, a na 1999 skończywszy. Obowiązkowa pozycja dla każdego, kto interesuje się historią współczesnych wojen.

Gry recenzje

Bitwy morskie 39
Battleship
To niesamowite, co można zrobić ze znaną każdemu grą „w okręty"! Stworzona przez Hasbro konwersja umożliwia tak klasyczną wersję zabawy (choć naturalnie z lepszą grafiką), jak i rozwinięcie jej w „harpoono-podobną" grę strategiczną o całkiem sporym poziomie komplikacji. Całość ubarwiają liczne sekwencje wideo.

Wizyta w Monopolowym 40
Monopoly
Monopoly to gra stworzona przez bezrobotnego Amerykanina w czasie Wielkiego Kryzysu. Planszowa gra ekonomiczna, której zasady opanowuje się w 5 minut, od kilkudziesięciu lat cieszy się nieustającą popularnością i naszym zdaniem - bardzo słusznie. Komputerowa wersja tej gry nie odbiega zasadami od pierwowzoru; choć naturalnie wzbogacono ją o mnóstwo najrozmaitszych bajerków.

Ryzykowna gra 41
Risk
Dość nietypowa i nietrudna strategia „dla każdego", znana zapewne tym, którzy lubią gry planszowe. Akcja dzieje się w okolicach XVIII i XIX wieku, a cel jest jeden - zwyciężyć. Komputerowa wersja oferuje (oprócz żywcem przeniesionej na komputer wersji planszowej) także wersję Ultimate Risk - tę polecamy raczej tylko zaawansowanym fanom strategii.

Urok księgowości 44
Capitalism Plus
Niesamowicie rozbudowana gra ekonomiczna. Tworzymy od podstaw własną korporację i eliminujemy z rynku konkurencję. Coś dla ludzi posiadających bardzo wiele wolnego czasu, chińską cierpliwość i „hopla" na punkcie biznesu i gier handlowych.

Kości zostały (wy)rzucone 47
Dragon Dice
Komputerowa wersja dawnej gry planszowej firmy TSR. Coś dla lubiących fantasy, RPG i nieustanne turlanie kostkami do gry.

Wiek karabinów 48
Age of rifles
Strategia, w której wcielamy się w dowódców XIX-wiecznych armii. Rozgrywka jest dość skomplikowana, stąd polecamy ją bardziej zaawansowanym fanom tego gatunku gier, którym przejadły się już kolejne „Battlegroundy".

Krzyżowcy Ciemności 50
The Quake Mission Pack: „Scourge of Armagon" „Dissolution of Enternity"
Przegląd dwóch „firmowych" pakietów z misjami do tej znakomitej gry.

Szable w dłoń 52
Clash

Obszerna recenzja pierwszej polskiej gry strategicznej, stworzonej przez Leryx LongSoft, zawierającej wątki ekonomiczne, która (nareszcie!) wygląda tak, jak analogiczne produkty na Zachodzie. Zostań królem świata fantasy!

Soccer Mania 56
Sega Worldwide Soccer 98

Nie ma to jak gra w piłkę nożną - nawet na ekranie komputera. Szczególnie zaś, gdy gra wykonana jest na naprawdę zawodowym poziomie...

Marsjańskie wojny 58
Dark Colony

Ci wszyscy, którzy znudzili się już RTSami, powinni zobaczyć tę grę. Niesamowita grywalność i grafika sprawią, że znów polubicie strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym.

Kosiarze szybkości 60
Hyper Blade

Okrutna gra sportowa przyszłości, w grafice 3D, łącząca elementy hokeja i wolnej amerykanki, zadowoli tak fanów gier sportowych, jak i tych, którzy lubią się „powyżywać".

Zabójczy duecik 62
Guts and Garters

Zabójczo skuteczny duecik komandosów (do wyboru: on i ona) na tropie zbrodniarza, produkującego broń masowej zagłady. Dużo akcji, wymiany ognia i niemiłych niespodzianek w dobrej grze, nawiązującej do klasyki gatunku shoot'em all.

Jeden za wszystkich... 64
Touche - Przygody Piątego Muszkietera

Gra nienowa, ale jara (i po polsku). Przygody muszkietera, wplątanego w większą aferę, w czasach dobrze znanuych z książek Aleksandra Dumas. Miłość, intrygi, pojedynki, zasadzki... wszystko to znajdziecie w tej sympatycznej i nietrudnej przygodówce.

Wojny feudalne 65
Brightright

Niewidzialny myśliwiec 68
iF22

Atak szerszenia 70
F/A 18 Hornet 3.0

Polski RTS 72
Earth 2140 PL

Polski RTS robi karierę na Zachodzie! Około 300.000 sprzedanych egzemplarzy jest argumentem nie do odparcia. Jeśli ciekawi Was, co przyczyniło się do sukcesu Earth 2140 - zajrzycie do tego tekstu. Koniecznie zwróćcie uwagę na superatrakcyjną cenę!

Biznes na orbicie 74
Klondike Moon

Gra ekonomiczno-strategiczna, utrzymana w klimatach Fragile Allegiance, ale oferująca nieco inny zakres działań. Rozbudowana ale nietrudna gra, powinna zadowolić tych wszystkich, którzy preferują gry „do myślenia".

Podniebny myśliwy 76
F-16 Fighting Falcon

Imperium zmysłów 78
Wet the Sexy Empire

Tytuł jest wymowniejszy od moich słów... Powiem tylko jedno: gra adresowana jest wyłącznie do pełnoletnich czytelników CDA! (no, ostatecznie, tych którzy ukończyli 16 lat).

Różności

Wielki świat - ECTS 97 81
ECTS - część pierwsza

Wywiad z W. Walkiem, szefem produkcji INCUBATION 89
Wywiad

Aural Planet 94
Wywiad

Scena komputerowa 82

Chaos w literaturze... 86
Królestwo Chaosu

Zaginiony świat 92
Film

Poradnik hackera #5 95
Sufler

POMOCNA DŁOŃ! 96

Listy 98

Ace Ventura - rozwiązanie 100
Sufler

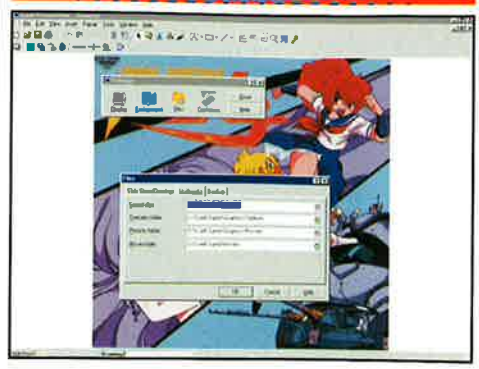
Jak grać w Dungeon

Keeper 102
Sufler

Tipsy 104

Konkursy 106

WARTO ZOBACZYĆ



WordPerfect Suite 8 str. 14

Pakiet, którego nabycie jest obowiązkiem Waszych szefów! W zestawie znajdziecie: Corel Word Perfect 8, Corel Quatro Pro 8,Corel Presentations 8,Corel CENTRAL 8, Corel Photo House, Natscape Navigator 3.0,Envoy Viewer 7. I, jak wszystkie produkty firmy Corel, całość wykonana jest na najwyższym światowym poziomie, zarówno gdy idzie o możliwości danej aplikacji, jak i o jej design i ergonomię. Rzecz naprawdę niezbędna w pracy biurowej!

Clash str. 52

Magiczny świat Karkhan stoi przed Wami otworem... Przynajmniej teoretycznie, bo zanim zostaniecie jego władcą, będziecie musieli zmierzyć się z licznymi wrogami i wieloma przeciwnościami losu. Epicka historia podboju tego kontynentu (lub obrony przed inwazją najeźdźców) jest tłem rozbudowanej gry strategicznej, rozgrywanej w turach, w czasie której musicie tworzyć od zera swoje królestwo, dbając tak o jego rozwój militarny, jak i ekonomiczny. Mac Abra, który po serii zawstydzających klęsk w końcu dopiął swego, jest pod jej silnym wrażeniem.

Dark Colony str. 58

Dark Colony jest najlepszym dowodem, że RTSy mają się dobrze. Gra imponuje niesamowitą grafiką, przeraża nieco stopniem trudności i pokazuje, że nawet dość ograne pomysły mogą nadal być atrakcyjne, jeśli tylko trafią w ręce twórców obdarzonych „iskrą bożą". Krwiste starcia pomiędzy ludźmi i Obcymi, walczącymi o dominację nad Marsem (gdzie natknięto się na pozostałości prastarej cywilizacji), mają wielką szansę na wejście na stałe do panteonu RTSa, obok takiej klasyki jak Warcraft 2, czy C&C. My jesteśmy naprawdę zachwyceni tą grą, a Wy zapewne podzielicie nasze zdanie (tym bardziej, że demko jest na płycie).

• Zawartość Cover CD •

Uwaga: podajemy tu tylko podstawowe informacje o grach. Stąd, opisując klawiszologię, staramy się zazwyczaj ograniczać tylko do podstawowych komend sterujących. W razie kłopotów z instalacją lub obsługą szukajcie więcej informacji w plikach typu „read me", „manual", itp. zawartych zwykle w katalogach, w których instalują się dema. Na pewno znajdziecie tam odpowiedzi na wszystkie nurtujące Was problemy...

HEXEN 2

(Raven Software/Activision)

Po wielu miesiącach oczekiwań pojawiło się w końcu demo gry Hexen2. Ta wspaniała „rozwałka" FPP utrzymana w konwencji fantasy, niewątpliwie ucieszy wszystkich doom-maniaków. Tak grafika jak i klimat (oraz szybki engine) zapewnią im sporo dobrej zabawy. W wersji demo dysponujemy dwiema postaciami paladynem i zabójcą (assasin). Demo Hexena obsługuje także akceleratory 3Dfx, jeżeli taki posiadasz to sam zobacz, co może twój sprzęt! Demo zajmuje około 25 Mb na HDD. Uwaga: nie wystraszcie się - demo startuje przez dość długi okres czasu, więc nie bójcie się - ono nie „wisi", cierpliwości! Obsługa - nie żartujmy, kto nie umie grać w gry FPP?! A zresztą jest tam specjalny help.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX

Trophy Base 2 (Sierra)

Na ryby, panowie, na ryby, nad wirtualnym jeziorem, gdzie musi być raj rybaków, bo spławik zanurza się z nużącą regularnością (choć przy nieumiejętnym holowaniu zdobycz potrafi zerwać żyłkę). Demko startuje wprost z CD, a obsługa jest trywialna (myszką lub joyem), więc nie ma się co „rozdrabniać".

Wymagania: 486/66, Windows 3.11/'95, 8 Mb, SVGA, karta muzyczna

Achtung Spitfire

(Big Time Software/Avalon Hill/EIDOS)

To gra strategiczna, rozgrywana w turach, połączona z dość osobliwie pojmowanym symulatorem lotu. Możesz wcielić się w skórę pilotów z czasów II Wojny Światowej (lata 1939-43; Niemcy, Brytyjczycy, Francuzi) i toczyć walkę na niebie... Można pograć w sieci. Demo zawiera się w 28 Mb. Macie po jednej walce myśliwców i jednej misji bojowej dla każdej ze stron (w sumie 6 misji). Gdy znajdziecie się w pozycji do oddania strzału, pojawia się celownik z liczbą oznaczającą procent szansy na trafienie w cel. Możecie (klikając na system uzbrojenia) wybrać rodzaj broni, z jakiej oddajecie strzał. Zmniejszając lub zwiększając prędkość pamiętajcie, że efekt tych działań ujrzycie dopiero w następnej turze.

Wymagania: Windows 3.x/95, 486DX/66, 8MB RAM

F-16

(Digital Integration)

Oto przed wami jeden z najsłynniejszych myśliwców świata. Ci, którzy lubią zaawansowane i skomplikowane symulatory lotu, nie mogą przegapić okazji, by zasiąść za jego sterami i spuścić z nieba kilka MiGów...

Klawiszologia:

Podwozie	G
Ster na lewo	Z
Ster na prawo	X
Hamulec aerodynamiczny	B
Następny waypoint	N
Poprzedni waypoint	Shift + N
Zmniejszyć ciąg	-
Zwiększyć ciąg	+
Włączenie silnika	Shift i +
Wyłączenie silnika	alt i -

KOKPIT

Podwozie	W
ECM on/off	E
Flary	F
Chaff	C
Gaśnica	Shift + F
Tankowanie	J
Combat mode	K

MFD

Radar on/off	R
HUD	I
Radar mode display	/
LANTIRN	D

SYSTEMY UZBROJENIA

Ognia	Spacja
Następny cel	Backspace
Poprzedni cel	Shift + Backspace
Aktywizacja broni	Enter
Dezaktywacja broni	Control + Enter

INNE

Quit mission	Control + Q
Kalibracja joya	Control + Y
Pause/Resume	P
Dostrajanie radia	7
Kompresja czasu	Tab
Zmniejszanie kompresji	Control + Tab
Czas rzeczywisty	Escape
Centrowanie obrazu	End
Rozmaite ujęcia obrazu	F1-F12

Komunikaty do komputerowych skrzydłowych

Wingman go home	Control + 1
Formation go home	Shift + 1
Wingman follow me	Control + 2
Formation follow me	Shift + 2
Wingman attack my target	Control + 3
Formation attack my target	Shift + 3
Wingman resume flight plan	Control + 4
Formation resume flight plan	Shift + 4

INNE 2:

Ilość detali, itp.	alt + F1
Teksturowane obiekty	alt + F2
Cienie	alt + F3
Chmury (On/Off)	alt + F5
„Czas życia" dymu	alt + F6
Gęstość dymu	alt + F7

Wymagania: 486/66, SVGA, 16 Mb RAM, DOS/ Windows 95

Sentinels of Ceth

Kto nie lubi Asteroidów? A dla wszystkich fanów tej gierki mamy jej niezłego klona, wzbogaconego o parę fajnych pomysłów i niezłą oprawę graficzną. Tym razem nie niszczymy, a pilnujemy przed kosmicznymi złodziejami, i nie asteroidy, a gemy, na które chrapkę mają rozliczni kosmici w swoich mniej lub bardziej uzbrojonych statkach. Sterowanie - wiadomo, kursory i spacja. Demo zajmuje 7 Mb.

Wymagania: P-90, Windows'95, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Direct X 3.0.

Clash

(Leryx LongSoft/Optimus)

Oto w końcu przed Wami demko tej głośnej polskiej gry. Dodajmy, że jest to demko „specjalnie dla CD Action"; co nie oznacza tylko tego, że na początku dema jest nasz logos. Powiemy tyle - w tym obszernym demie macie coś innego i nieco więcej, niż w demach zamieszczonych we wszystkich innych gazetach. Zadowoleni? Grać można przez 20 tur. Sterowanie wbrew pozorom nie jest trudne. U góry ekranu (na listwie) znajduje się menu, które aktywizujemy najeżdżając na nie kursorem. Wciśnięcie RMB otwiera wybrane okno (tak samo jest we wnętrzach zamków). W dolnym rogu znajdziecie ikony sterujące. Ich funkcje poznacie naciskając na nich RMB. Zwracamy uwagę na pierwszą ikonę z lewej (w górnym rzędzie) - gdy widzicie na niej globus, to jesteście w trybie „menadżerskim" - możecie np. wejść do wnętrza zamku (jako gracz, a nie oddziałem). Gdy widać na niej rycerski hełm - jesteście w trybie sterowania oddziałami (wystarczy kliknąć na dowolny własny oddział, by to osiągnąć). Niektóre ikony są aktywne tylko wtedy, gdy dysponujemy odpowiednim oddziałem (np. by budować drogi, czy zamki, trzeba mieć budowniczych); inne zaś wtedy, gdy zaznaczony oddział posiada odpowiedni status (np. urządzanie zasadzek). Wewnątrz zamków możecie wchodzić do niektórych struktur (np. wioska, baraki, itp.), poprzez kliknięcie na nich kursorem. Niektóre budowle nie są dostępne do zwiedzania (np. szkoła) ale ich posiadanie daje Wam nowe możliwości (tu - trening oddziałów). Demo zajmuje (w zależności od trybu instalacji) od 37 do ponad 100 Mb. Radzimy jednak wybrać instalkę na nie mniej niż 60 Mb.

Wymagania: 486/66, 16 Mb Ram, SVGA, DOS, mysz, karta muzyczna.

Silent Hunter
(SSI)

II Wojna Światowa - dowodzisz amerykańskim okrętem podwodnym na Pacyfiku. Twoje zadanie jest bardzo proste, zatop jak najwięcej wrogich statków. Całość podana w zgrabnej grafice SVGA. Tradycyjnie przed nami jedna misja. Sterować można myszką, ale klawiaturą jest szybciej i wygodniej. Dlatego przygotowaliśmy dla Was ściągę.

Klawiszologia

Podstawowe klawisze sterujące:

F1	Control Room
F2	Peryskop
F3	Systemy uzbrojenia
F4	Mostek
F5	Chart
F6	TDC
F7	Gauges
F8	Uszkodzenia
F9	Radar
F10	Dziennik pokładowy
+	Zwiększanie tempa upływu czasu
-	Zmniejszanie tempa upływu czasu
ENTER	Czas rzeczywisty
0	Cała stop
1...5	Przyśpieszamy
6...9	Zwalniamy

Kursory:

lewy/prawy	Poruszanie łodzią w poziomie
góra/dół	Poruszanie łodzią w pionie
B	Zatapianie zbiorników balastowych
S	Zanurzenie
P	Głębokość peryskopowa
C	Zanurzanie awaryjne
Alt-1..0	Ognia z wyrzutni nr...
ALT-P	Peryskop góra/dół
Alt-Q	Quit

Mapa:

Z i X	powiększanie/zmniejszanie

Peryskop:

Spacja	wybór celu
Z	Zoom
< i >	obrót w lewo/prawo

Wymagania: 486/66, 8 Mb, DOS, SVGA, mysz, karta muzyczna

Commanche 3
(Novalogic)

Grające (huraaaaaa) demo jednej z najlepszej jak do tej pory symulacji lotu nowoczesnym śmigłowcem bojowym. W kwietniowym numerze CDA mogliście podziwiać rolling demo tej gry, zapewne wielu na jego podstawie zdecydowało się na zakup pełnej wersji gry. Ten, kto jeszcze tego nie zrobił, teraz ma okazję zobaczyć co przeszło mu koło nosa. Commanche 3 oferuje całkowicie nową jakość, dokładnie odwzorowany model lotu, realistyczne dźwięki takie jak rozmowy pilotów czy digitalizowane odgłosy PRAWDZIWEGO Commanche w locie - wszystko to w Dolby Surround. Demo zajmuje ponad 55 Mb i zawiera jedną misję.

Wymagania: Pentium, 16MB RAM, Win95, DirectX

HyperBlade
(Activision)

Miłośnicy hokeja i sportów walki będą w siódmym niebie - ta gra łączy elementy dynamicznego hokeja i brutalnej gry przyszłości, gdzie śmierć zawodnika na ringu (czy arenie?) nie jest niczym nadzwyczajnym. A wszystko w grafice 3D. Mówiąc krótko: nawalaj wroga i wbijaj gole, jako zawodnik Los Angeles Shockwave w czasie jednej pięciominutowej tury rozgrywki.

Klawiszologia:

Kursory -	sterowanie
Dwa razy strzałka w górę -	skok
j/w ale w dół -	kucnięcie
Dwa razy lewa strzałka -	cios z lewej
J/w ale prawa -	cios z prawej
S lub CTRL -	atak (wykonujcie to z jednoczesnym naciśnięciem strzałki w górę lub w dół, by uzyskać combosy).
D lub Shift -	przyśpieszenie
C lub Z -	zmiana gracza (gdy jesteś w defensywie)
Spacja -	strzał
F9 -	inne obłożenie klawiatury
ESC -	quit.

Wymagania: Pentium, Windows'95, 16 MB Ram, SVGA (lub VGA), DirectX 2.0(!), SB.

Insane Speedway
(MarkSoft)

Czyli prezent MarkSoftu dla miłośników żużla. Chcesz się zabawić w managera klubu? Proszę bardzo - uruchom tę polską grę! Demo zajmuje około 10 Mb.

Wymagania:486 DX, DOS, 8 MB RAM, SVGA, karta dźwiękowa, mysz

BirthRight
(Sierra)

Dość skomplikowana gra łącząca strategię fantasy z RPG. W wersji demo dostępny jest tutorial, tryb „tylko bitwy", „tylko adventure" oraz pełna misja (bitwy i adventure).

+ i - powiększanie/pomniejszanie mapy w trybie strategicznym
klawisze strzałek - w trybie strategicznym przesuwanie mapy, w trybie RPG i bitewnym przemieszczanie kamery

F-3 - edycja komunikatu dla innych graczy przy grze sieciowej
F-4 - wybór osoby lub grupy osób, którym poślemy komunikat

Klawisze dla trybu RPG

A	- skok
Z	- czołganie się
V	- zmiana widoku
L	- zmiana przywódcy
E	- wyjście z trybu RPG

Shift	- bieg
PgUp	- patrz w górę
PgDn	- patrz w dół
Esc	- menu
F-1	- help
Ins	- krok w lewy bok
Del	- krok w prawo

Spacja	- otwieranie drzwi, aktywacja przełączników
F-5 F-8	- zmiana trybu kamery
M	- przełączanie mapy (wyłączona/mała/duża)
1-6	- rzucanie zapamiętanych czarów
F-2	- full screen (tylko w Windows)

Wymagania: 486 DX 2, 8 MB RAM, SVGA, DOS & Windows 95

Bombs and Bugs

Sympatyczny klon „Dynablastera" (kto grał, ten wie o co chodzi, a kto nie - niech zajrzy, a nie pożałuje). W każdym razie - śmieszna i wciągająca zręcznościówka dla każdego. Demo działa (podczas jednej sesji) przez 10 minut i zajmuje cały... 1 Mb miejsca na HDD. Uwaga: po uruchomieniu przez około 15 sek. widać tylko planszę reklamową - trzeba to cierpliwie przeczekać.

Klawiszologia

Gracz 1: Kontroluje pomarańczowego robala. W - góra D - prawo S - dół A - lewo G - bomby
Gracz 2: Kontroluje szarego robala Klawisze kursora i Enter/Return
Gracz 3 Kontroluje zielonego robala za pomocą joysticka lub gamepadu.
Gracz 4 Kontroluje niebieskiego robala drugim joystickiem lub gamepadem.
F1-F4: Wybór robali i ilości graczy. F5: Zmiana grafiki. F10: Start. ESC: Quit.

Wymagania: 386, VGA, 8 Mb Ram, DOS

DUNGEON KEEPER
(Bullfrog/Electronic Arts)

Noo, o tej grze pisaliśmy w poprzednim numerze i to tak wiele, że teraz możemy już tylko zachęcić graczy by stanęli tym razem po stronie Zła i bronili swoich lochów przed bandami wrednych paladynów, magów, barbarzyńców, itp. Nie zapomnijcie też o obronie swoich włości przed atakami konkurencyjnych demonów. Z pomocą rogatych rozpruwaczy, demonicznych hybryd i innych ciemnych sił, będziesz nie do pokonania. Żaden bohater nie będzie w stanie przeżyć. Jako zły pan i władca podziemi, musisz chronić centrum swojego domostwa. Zaczynając z kilkoma chochlikami pod swoją kontrolą musisz kazać swoim niewolnikom wydobywać złoto z okolicznych złóż. Dzięki temu będzie można zbudować wiele pomieszczeń łącznie z nowymi jaskiniami, cmentarzyskami i innymi o których aż strach mówić. Koniecznie trzeba zbudować salę treningową, żeby zwiększać umiejętności swoich poddanych. Ważna jest też sala tortur gdyż pomoże wyperswadować twoim wrogom to, że ty masz rację. Twój labirynt w miarę rozrastania się będzie przyciągał coraz to silniejsze stwory. Będziesz również mógł badać tajniki czarnej magii, budować śmiertelne pułapki na pohybel swoim wrogom. Jeśli jesteś prawdziwym twardzielem zapewne spróbujesz opętać jednego ze swoich poddanych i w jego skórze ruszysz do walki zamiast biernie przyglądać się jej z góry.

Pamiętaj, to demo to tylko początek cierpienia twoich wrogów.

Steruje się myszka i z klawiatury. Ponieważ klawiaturę można definiować, nie będziemy tu o tym pisać. Demo po zainstalowaniu zajmuje 32 Mb.

Wymagania: Pentium 75, 16Mb RAM, Windows 95

Nitro Racers
(3DO)

Zręcznościowo potraktowane nietrudne wyścigi samochodów. Jeden samochód, widziany od góry, jedna misja, dwa tryby gry. Demo zajmuje około 10 Mb. Sterowania nie ma co opisywać; raz, że jest tak proste, jak tylko można sobie wyobrazić; dwa, że w opcjach można sobie zdefiniować własne obłożenie klawiatury.

Wymagania: Pentium 90, 8 Mb Ram, DOS/Windows'95, SVGA

Ignition
(UDS/Virgin Interactive)

Wyścigi (widok z góry), w grafice VGA i SVGA (max. 800x600). Można sterować joyem lub klawiszami (definiowalne). W demie możecie pojeździć policyjnym wozem po jednej trasie. Zwracamy uwagę na aktywną pracę kamery i zmienne warunki klimatyczne. Dobre! Demo zajmuje około 16 Mb.

Wymagania: Pentium 75, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Barrage
(Mango Grits)

Doskonała symulacja lotu (także... pod wodą!) w niewiarygodnej grafice 3D. Demo trwa całe 90 sekund (cóż, nie my to wymyśliliśmy). Wymaga 3Dfx (kto ma Voodoo Rush ten niestety nic nie zobaczy, demo nie działa z tym dopalaczem). Wykorzystaj zatem dobrze ofiarowany czas i atakuj wszystko co się rusza i lata, a z nieruchomych - bazy wroga. W razie kłopotów - ściągę masz pod klawiszem F1. Demo zajmuje około 15 Mb.

Wymagania: Pentium 133+, 32MB RAM, 3Dfx, Windows 95

Mass Destruction
(NMS/BMG)

Ty i twój czołg wpadliście w spore kłopoty. Żołnierze, jeepy, inne czołgi, helikoptery - wszyscy marzą by posłać Was do diabła! Na szczęście maszyna, którą dysponujecie, to prawdziwy lądowy pancernik, więc zanim zejdziecie z tego świata, możecie urządzić swoim wrogom Armageddon. Cel misji? Totalna destrukcja! Demo zawiera jedną misję. Demo zajmuje około 11 Mb na HDD.

Klawiszologia:

kursory - sterowanie czołgiem Z i C - obroty wieżyczki X - ognia Lewy CTRL i Alt - zmiana broni.

Entrepreneur
(Stardock Systems)

Niezła gra ekonomiczna (zbliżona do opisywanej w numerze gry Capitalism ale nieco mniej skomplikowana i bardziej dynamiczna). W wersji demo mogą brać udział max. 3 osoby jednocześnie, a gra kończy się po upływie 15 lat (naturalnie mówimy tu o czasie w grze ;-)). Są też inne ograniczenia (w niektórych działaniach wyręcza nas komputer), ale nie jest to specjalnie dokuczliwe. Tworzymy od podstaw własną korporację, zajmując się wszystkim, co może przynieść zysk... Demo zajmuje 18 Mb.

Klawiszologia:

Esc.	Options
Screen	F1
Help	F2
Tutorial	F5 lub Ctrl-W
Mapa świata	F6 lub Cltr-S
Obraz obszaru	F7 lub Ctrl-P
Screen produkcji	F8 lub Ctrl-M
Screen marketingu	F9 lub Ctrl-R
Screen badań naukowych	Tab
Szybszy upływ czasu	+
Wolniejszy upływ czasu	-

Wymagania: Pentium 60, 8 Mb RAM, Windows 95, Direct X 3.0

Earth 2140
(TopWare)

O tym polskim RTSie piszemy w tym numerze (oraz w 7/8 z '97), więc tu powiemy tyle - bawcie się dobrze. Gra jest spolszczona, zawiera (w katalogu z demem) przewodnik po klawiszologii (po polsku!). Macie przed sobą jedną misję; demo zajmuje niemal 50 Mb na twardzielu.

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, mysz, karta muzyczna.

Worms 2
(Team 17/Microprose)

Zabójcze i prześmieszne robale powracają, w większym wyborze i z lepszą grafiką (więcej poczytasz na dalszych stronach tego CDA). Około 20-megabajtowe demo zawiera jedną misję dla dwóch graczy. Czad, zabawa, odlot, od mini-intra począwszy!.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie robakiem
Enter	- skok
Enter x2	- skok wstecz
BACKSPACE	- skok w górę
Spacja	- fire!!! (oraz - wciśnięta - ustalanie zasięgu bazooki)
ESC	- Quit
C	- centrowanie na wybranym robaku
TAB	- następny robak
R	- Replay
F1-F12	- wybór broni (nie wszystkie są dostępne w demie)

Wymagania: rekomendowana konfiguracja: P-120, Windows'95, SVGA (najlepiej z 2 mb Ram), 16 Mb Ram, karta muzyczna

Planet Blupi
(Epistec)

Bardzo wspaniały i zabawny RTSik dla wszystkich graczy, w tym także najmłodszych. Planetę zabawnych stworków (przypominających drażetki M&M z reklam) najechał, złe stwory i trzeba je powstrzymać... Mimo pozornie „dziecinnej" grafiki i oprawy dźwiękowej (swoją drogą - zabawnej) gra oferuje całkiem spore możliwości działania i przypomina Settlers, serię Theme... oraz X-Com! Sterowanie - myszą.

Klawiszologia:

Kursory	- scroll ekranu
Spacja	- przedmioty, jakie posiadamy
F5	- Normal speed (x1).
F6	- Double speed (x2).

Wymagania: Pentium 60, Windows'95, 8 Mb, SVGA, karta muzyczna, DirectX 3.0a lub DirecX 5.

Mind Grind
(Microforum)

Coś dla miłośników „łamania głowy" i teleturnieju „1 z 10". Sympatyczny stworek jest Waszym przewodnikiem poprzez rozmaite dziedziny wiedzy (sport, horror, pop-kultura, film itp.). W rozgrywce może uczestniczyć do dwóch graczy. Efektowna oprawa dźwiękowa i wizualna jest dodatkowym atutem tej ciekawej (i pouczającej!) gierki. Radzimy się przyjrzeć jej bliżej, a nie będziecie żałować. Steruje się mychą, a naciśnięcie F1 wywołuje help. Po rozpakowaniu demo zajmuje około 35 Mb, a po zainstalowaniu 8 Mb.

Wymagania: 486, Windows '95, 16Mb Ram. Uwaga: gra działa w 256-kolorach!

War Wind II
(SSI)

Powrót do dobrze znanej gry. Wiele lat po Wielkim Konflikcie, zaszły na planecie Yavaun nowe wydarzenia które zmieniły losy obcego świata. Na Yavaunie osiedlili się ludzcy koloniści i na dobre się tam zadomowili. Ich przybycie spowodowało utworzenie się nowych frakcji: Overlord - to zjednoczeni ponownie Tha'Roon i Obblinox a SUN (Servants under NagaRom - Słudzy NagaRom'a - boga Shama'Li), to Eaggra zjednoczeni z Shama'Li. Ludzka kolonia również nie jest jednolita. Dzieli się na frakcje: Marines - komandosów i Descendants - naukowców. Oczywiście pokojowa koegzystencja jest niemożliwa... Demo umożliwia rozegranie misji jedną ze stron, zajmuje około 46 Mb. Szczegółowy opis sterowania znajdziecie w katalogu, w którym instaluje się demo.

Wymagania: P-90, Windows'95, 16 Mb Ram, SVGA z 2 Mb Ram, karta muzyczna

DinoMight Baseball
(Microforum)

Film Lost World robi swoje - dinozaury powracają! Tym razem wzięły się za uprawianie sportu i to dość niecodziennego dla Polaka - czyli baseballu. W demie macie dostęp tylko do dwóch drużyn i jednego parku (pełna wersja zawiera 8 drużyn i 6 parków). Komu przypadł do gustu Aaron vs. Ruth, ten powinien zagrać nawet w tak niezwykle udziwnioną wersję tej dyscypliny sportu. Tym bardziej, że grafika jest taka... disneyowska. Demo zajmuje około 17 Mb, a sterowanie ogranicza się zasadniczo do klawiszy kursora.

Wymagania: Pentium, Windows 95, 8MB RAM, karta muzyczna, SVGA

The Last Express
(Smoking Car Productions/Broderbund)

Recenzję tej gry mogliście przeczytać bodaj dwa numery temu. Czas abyście więc moglina własne oczy i uszy sprawdzić, czy pozytywne fluidy bijące z recenzji były usprawiedliwione? Przypominamy, że akcja dzieje się w Orient Expressie, luksusowym pociągu przemierzającym praktycznie całą Europę, tuż przed wybuchem I wojny światowej. W pociągu wydarzyło się morderstwo... Czy potrafisz rozwikłać tę zagadkę? Demo zajmuje około 45 Mb na HDD.

Wymagania: Pentium 60, 8MB, DOS lub Win95

The LEDwars
(Larian Studios/Ionos)

Całkiem sympatyczny i o niezłej grafice RTS. W grze - oprócz eliminowania wroga - dochodzą elementy (silniej niż w typowym RTS) ekonomii i managementu. Akcja dzieje się w miarę bliskiej przyszłości, a wojny toczą się pomiędzy licznymi prywatnymi armiami. Demo zajmuje 10 Mb, zawiera jedną misję. Sterowanie - jak to w RTSach - lewym i prawym klawiszem myszki ;-).

Wymagania: Pentium 60+, 8MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0

Cpt. Claw
(Monlith)

To coś dla tych, którzy kochają gry arcade, w rodzaju EarthWorm Jim. Tyle tylko, że nasz Kapitan Pazur posiada rewelacyjnie wykonaną, perfekcyjną w każdym calu, grafikę SVGA i nie ustępującą grafice oprawę dźwiękową. To chyba wystarczająca rekomendacja, by siąść i grać, grać, grać... Demo zajmuje 17 Mb. Sterowanie z klawiatury (definiowalne).
Wymagania: Pentium, SVGA (z 2 Mb Ram!), Windows'95, Direct X 3.0 (lub wyżej).

Nebula Fighter
(Holodream Software/One Reality/Ionos)

Typowa gra akcji, gdzie się strzela, zbiera znajdźki... a także lata w polach asteroidów, itp, sterując kosmicznym pojazdem (widok z boku). Cool renderowana grafika (3d), dużo animacji, dynamiczna akcja, płynny scroll, szybki engine, sugestywny dźwięk - wszystko to ucieszy fanów strzelaninek, a każdemu pozwoli zrelaksować się po ciężkim dniu. Możecie grać także w dwóch graczy na jednym komputerze naraz. Sterowanie z klawiatury (definiowalne, więc nie podajemy klawiszologii). Demo zajmuje około 22 Mb na twardym dysku.

Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95

Steel Panthers III - Brigade Command: 1939-1999
(SSI)

Juhuuu! Po rewelacyjnej pierwszej części i nieco słabszej drugiej na horyzoncie pojawia się część trzecia, będąca jakby miksem dwóch poprzednich, naturalnie wzbogacona o nowe możliwości. Autorzy twierdzą, że wzięli to, co najlepsze z poprzednich części i wyeliminowali to, co budziło uwagi krytyczne. Niewątpliwie będzie to wspaniały prezent dla wszystkich strategów (Mac Abra dosłownie ślini się na jej widok). Teraz możemy się zabawić w bitwy od roku 1939 po 1999, a „random battle generator" zadba by misje nigdy nie wyglądały tak samo. Kontrolujemy jednostki od plutonu po dywizje! Zwróćcie uwagę na bardzo skromne wymagania sprzętowe. Nie trzeba mieć P-200, by zagrać w tę wspaniałą grę! Demo zawiera jedną typową misję, misję-tutorial i opcję „battle" (starcia wybranych przez graczy oddziałów). Demo zajmuje około 33 Mb.

Wymagania: 486/66MHz, 16MB RAM, DOS

Man Of War
(Strategic First Inc.)

Turowa gra strategiczna, akcja dzieje się na morzu w XVIII wieku, z hi-res grafiką 3D. Wersja demo umożliwia rozegranie bitwy pod Camperdown (23 okręty brytyjskie kontra flota holenderska (25 statków)), po dowolnej stronie (także na 2 graczy). Z tym, że macie na to maksymalnie 15 tur. Demo zajmuje około 45 Mb. Sterowanie odbywa się za pomocą ikon; większość z nich jest opisana w samej grze.

Wymagania: Pentium 60, 8MB RAM, DOS

Profesor Henry: Gramatyka

„Cosik" dla ludzi mających kłopoty z językiem angielskim. Ten dobry program edukacyjny może Wam pomóc w nauce; jest przyjemny dla oka, przyjazny w obsłudze i - wbrew pozorom - nie tylko dla dzieci. Demo zajmuje około 20 Mb. W programie zawarty jest help (po polsku), zatem my ograniczymy się do polecenia go wszystkim, którzy chcą lepiej poznać język Szekspira.

Wymagania: Windows'95

Pkzip v2.50

Kolejna wersja popularnego „pakera", czyli programu do kompresji danych.

Commander

Coś jak Norton Commander, ale działający pod Windows'95

WiseBar

Kolejny program ułatwiający współpracę z Windows'95 (rozbudowuje task-bar).

Mks_vir 5.37d

Najnowsze demo polskiego programu antywirusowego. Niezbędny dla każdego użytkownika komputera!

Age of Rifles
(SSI)

Gra strategiczna rozgrywająca się w XIX wieku, pokazująca walki ówczesnej piechoty, kawalerii i artylerii; coś w stylu np. Battleground, ale naszym zdaniem prostsza w obsłudze, choć o podobnej skali komplikacji. Demo zajmuje około 28 Mb. Sorry ale sterowanie jest na tyle rozbudowane, że nie bardzo można je streścić w paru słowach. Odsyłam Was do pliku „changes", zawartego w katalogu, gdzie instaluje się gra.

Wymagania: 486/66, DOS, SB, SVGA, 8 Mb Ram, mysz

Historia Najnowsza

Coś dla miłośników historii - demo programu przedstawiającego najnowsze wydarzenia historyczne na świecie.

Wymagania: Windows'95

Buccaneer
(SSI)

Trójwymiarowa przygodówka przeniesie was w złoty (XVII) wiek piratów, w okolice Karaibów. Walki na morzu i lądzie, a także elementy handlówki to rzeczy raczej niespotykane w przygodówkach... więc sami zobaczcie, czy jest to strawne połączenie. Tym bardziej, że bitwy odbywają się w czasie rzeczywistym. Zatem do abordażu, panie i panowie. Zwróćcie uwagę na odlotową muzykę. Do wyboru macie wprawdzie kilka statków i kilku kapitanów, ale prawdę powiedziawszy w demie większość rzeczy robi za Was komputer... Demo zajmuje 51 Mb.

Klawiszologia

F2	- włączenie akceleratora grafiki (tylko dla tych, który takowe posiadają).
Enter	- zmiana ujęcia kamery
Spacja	- help.

Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5

Whacker Tracker

Jeden z licznej rodziny „trackerów", czyli programów wykorzystywanych do komponowania muzyki przez tych, którzy nie znają nut. Program jest skomplikowany, ale „wgryzienie się" w jego opcje jest naprawdę opłacalne!

Tekken3

Czyli rysunki, ikony, dźwięki z popularnej na PSX gierki, do wykorzystania w naszym Windows'95.

Scena

Stuff z najnowszych parties (IOIV i Wired'97) oraz moduły, grafiki, polski magazyn dyskowy, itp. Po rozpakowaniu 53 Mb.

Forced Alliance
(Orbital Studios/Ripcord Games)

Gra łącząca elementy symulacji lotu (w kosmosie) z typową „doomową" perspektywą oraz z intrygującą dyplomacją z obcymi rasami. Forced Alliance to gra, która oferuje kilka przełomowych rozwiązań w grach science-fiction. W przeciwieństwie do innych symulatorów FPP, gdzie otrzymywanie medali i awansów nie wiąże się z większymi zmianami w grze, w Forced Alliance gracz naprawdę czuje, że jest wyższy stopniem od kogoś. Jeśli nie masz akceleratora karty graficznej, gra wymaga DirectX 3. Jeśli masz akcelerator, musisz zainstalować DirectX 5.0 Demo zajmuje 26 Mb.

Klawiszologia:

A	- autopilot
C	- Komunikator (użyj go przy podchodzeniu do lądowania przy końcu misji!)
Tab	- dopalacz
E	- namierz wroga
T	- wybierz cel
G	- działka
M	- rakiety
Spacja	- ognia z działek
Enter	- odpalamy rakiety
H	- HUD
L	- „lokowanie" (lock) radaru na wyznaczonym celu
D	- informacja o uszkodzeniach
S	- j/w ale o osłonach
W	- j/w ale o broni
+/-	- regulacja prędkości
Kursory	- sterowanie
F1-F8	- widok z kokpitu
Ctrl A	- Abort mission

Wymagania: 486DX100, 16MB, Win95, DirectX 3 lub 5, mile widziany akcelerator grafiki

Polka

Demo programu dla księgowych i najrozmaitszych biznesmenów. Recenzja w tym numerze CDA.

Wymagania: Windows 3.1/'95/NT

Broken Sword 2

Film (.avi) pokazujący jak będzie wyglądać ta znakomita przygodówka. A wygląda nieźle!

Bonusy

Tu jest sporo rzeczy. Mnóstwo Mb dla miłośników Quake'a i Duke'a (konwersje obu gier, nowe etapy, rozmaite dodatki itp.). Tipsy po polsku i angielsku, trainery, edytory, patche, solucje screen-savery... W sumie (po rozpakowaniu) około 100 Mb!

Fantasy Track
(w dziale Bonus)

Nowe tory dla miłośników NASCAR Racing 2: Bull Run Raceway oraz Red Rock International Raceway. Bull Run Raceway to wyścig w fikcyjnym mieście Megville w Kolorado. Red Rock International Raceway rozgrywany jest w kalifornijskim Plaster City. Pamiętaj, jeżeli będziesz chciał pojeździć na tych torach musisz posiadać pełną wersję NASCAR Racing 2!

Blue Water Cave

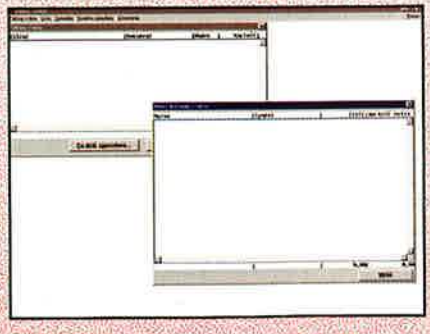
Kilka minut dobrej elektronicznej muzyki ambient z omawianej w tym numerze płyty Lightflow (nie jako moduł, czy inny MID; utwór jest nagrany na CD jako ścieżka audio!). Czytelnicy CDA mogą mieć ten kompakt wraz z autografami twórców, po promocyjnej cenie!

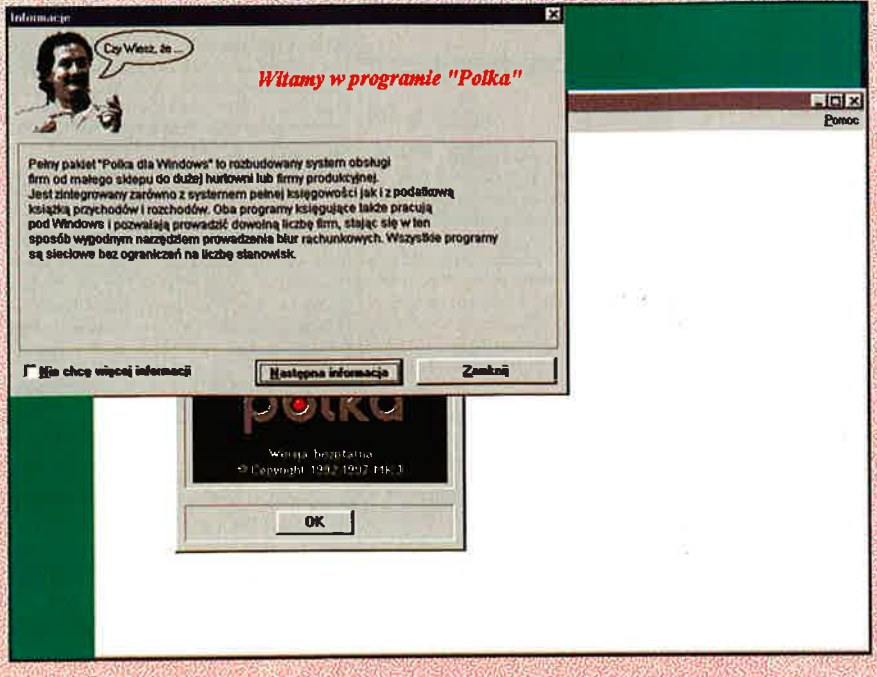
Papierkowa robota

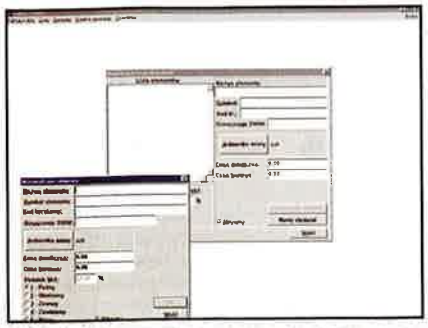
Nikt nie lubi księgowości. No, może poza samymi księgowymi, dla których, jakby nie było, księgowość jest źródłem niezłego dochodu. Dla każdego „normalnego" człowieka jest to tylko niepotrzebne utrudnienie i marnowanie czasu. Miałem okazję widzieć, jak wyglądają zakupy w hurtowni drobnego sprzętu, w tzw. szerokim asortymencie. Sam zakup i wybór towaru trwał o wiele krócej niż wystawienie za nie faktury przez sprzedawcę (ręcznie). Nieciekawą minę miał też później gość odpowiadający za ewidencję magazynową oraz w ostateczności główna księgowa (księgowy?). A przecież można to zautomatyzować. W tej chwili zaczynamy już powoli budzić się ze „snu zimowego" i doganiać cywilizację. Na naszym rynku pojawiły się się już programy służące do ewidencji, sprzedaży i obsługi magazynowej - że wymienię tylko bodaj najpopularniejszego „Subiekta".

Choć jednak wybór jest duży, to wcale nie świadczy pozytywnie o sytuacji, gdyż większość dostępnych w Polsce aplikacji to totalne gnioty (nie bójmy się tego słowa - powinienem nazwać je nawet gorzej, ale...). Owszem, są profesjonalne firmy, które traktują klienta poważnie (tak, jak producent wspomnianego Subiekta), ale niekiedy zakupiony program nie tylko nie oferuje wszystkiego, co potrzebne, ale nawet udostępnia opcje, które są niezgodne z polskim prawem finansowym. Nie wspomnę już o awaryjności „doskonałych" systemów baz danych, opartych o równie „doskonałe" standardy z lat 80: min. dosowe wersje D-Base i Clippera (nie będę rzucał tytułami, bo [anty]reklama jest zakazana, ale znam naprawdę wiele takich katastrof informatycznych). Sam kiedyś musiałem odzyskiwać znajomemu półroczne zapisy księgowe, gdyż wyłączony podczas pracy (przez spadek napięcia) program uszkodził (w trywialnie prosty do „odkręcenia" sposób) nagłówek pliku z danymi. A przecież mamy epokę „multimediów" (jakby się nie śmiać z tego określenia, jest ono mimo wszystko stosowane) i Windowsa, w którym standardem są bazy ODBC - bezawaryjne, działające w dowolnej sieci, z pełną możliwością stosowania mechanizmów OLE i śmieszną łatwością przystosowania innych programów do korzystania z ich danych.

Programów księgowych pod Windows nie spotyka się jednak dosyć często. Powody są oczywiste dla każdego, kto widział kiedyś program do sprzedaży, przeznaczony pod ten system. Wrażenia są kolosalne (a widziałem tylko jedną tego typu aplikację) i to nie w znaczeniu







pozytywnym - bubel, jakich mało. Dlatego też dość sceptycznie podszedłem do Polki. Co innego programy księgowe recenzowane w poprzednich numerach - tam liczyła się precyzja, tutaj głównie prędkość, a wiadomo, że dosowe programy są zwykle szybsze, np. Dos Navigator jest dużo szybszy w obsłudze od Eksploratora Windows.

Jednak okazało się, że Polka to wyjątkowo przyjemny i szybki w obsłudze program - bodajże najlepszy z produktów M.K.J. Zawiera też pomoc, której brak wypominałem poprzednim produktom. O zaletach programu nie ma co się rozwodzić - robi to, co powinien, i robi to szybko i bezbłędnie. Nie trzeba lepszej rekomendacji. Na dodatek umożliwia takie opcje, jak: tworzenie własnych dokumentów (np. protokół złomowania) oraz eksport dokumentów do Jolki i Ewki, a także (oczywiście) pracuje w każdej sieci. Wady są, ale niewielkie - nazwanie towarów „elementami" jest mylące, ale niezbyt przeszkadza w pracy, a z dwóch pojęć, dotyczących tworzenia nowych towarów, które nie są wyjaśnione w pomocy, znaczenia jednego można domyślić się samemu, a drugi jest zupełnie nieistotny.

Generalnie więc można uznać Polkę za program prawie pozbawiony wad, a za to wygodny i estetycznie wykonany. Stąd z pewnością zasługuje on na uznanie.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
M.K.J. sp. z.o.o.
Dystrybutor:
M.K.J. sp. z.o.o.
tel. (022) 6638805
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows 3.1, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Esy-floresy

Jak wszyscy doskonale wiemy, uparte mazanie po arkuszu papieru, jest dla dziecka doskonałym ćwiczeniem, które rozwija wyobraźnię, uczy kontroli „niesfornej" kredki, pozwala wprawić się przed stawianiem pierwszych literek. Już dawno komputer zajął się edukacją, pojawiło się również kilka programów, dzięki którym nasi najmłodsi mogą spróbować swych sił nie tylko z kolorowymi kredkami, ale i zwinną myszką. Właśnie takim programikiem jest pakiet obiecująco zatytułowany Kredka.

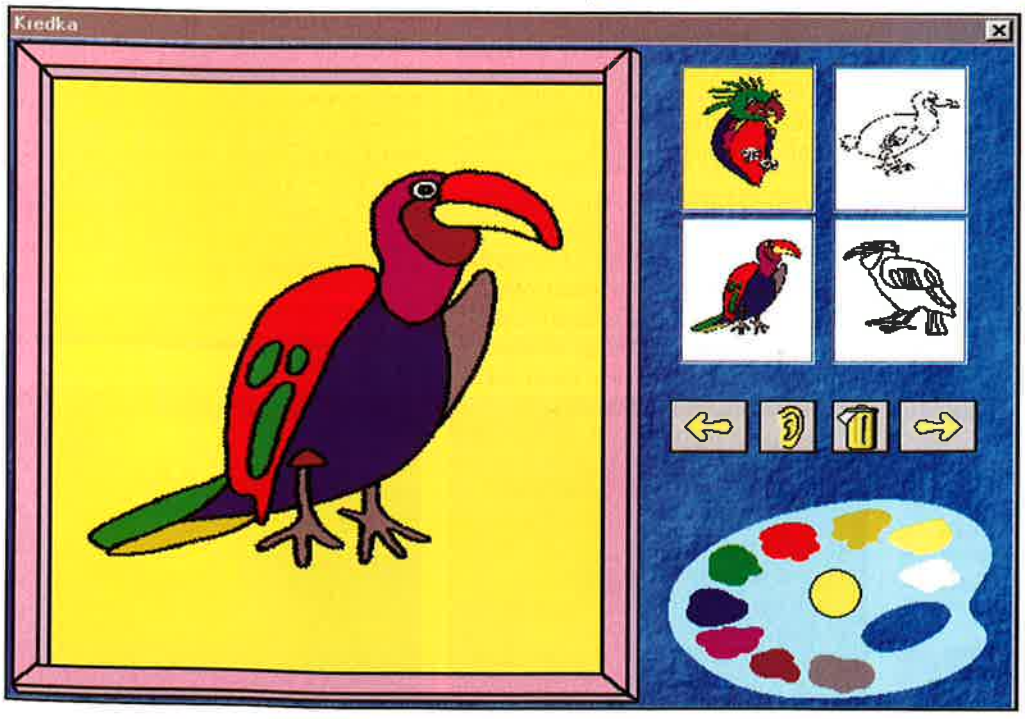
W pakiecie znajdują się właściwe dwie aplikacje. Przede wszystkim mamy program umożliwiający rysowanie. Ponadto na krążku nagrano krótką, oprawioną w kilka ilustracji, bajkę (przeciętną zarówno jeśli chodzi o treść, jak i formę prezentacji). Najważniejsza dla maluchów będzie Kredka. Na kolorowym pulpicie umieszczono kilka okienek, paletę z kolorowymi farbkami, oraz zestaw ikonek (funkcje). Cztery mniejsze „ramki" służą do umieszczania w nich gotowych „dzieł" malucha. Jest to ciekawa, wizualna opcja zapamiętywania rysunku (save). Z zestawu 52 rysunków dziecko może wybrać któregoś zwierzaka lub roślinkę. Projekty są jednak bardzo przeciętne. Zwierzątka prezentują się jeszcze dość ciekawie, jednak niby-kwiatki, czyli poskręcane badylki narysowane krzywą kreską, wyglądają po prostu kiepsko.

Oprócz „pędzla", którym można malować tylko jeden rodzaj kresek (grubość), zaproponowano nam trzy podstawowe rodzaje figur. Zabawa szybko jednak się znudzi, ponieważ dziecko nie będzie mogło zmienić wielkości kwadratu lub koła. Nie narysuje sobie również słońca, czy chmurki obok papużki. Może jedynie wypełniać danymi kolorami całą powierzchnie tła lub obiektu. Dla odmiany w programie, gdzie nie jest już ograniczone proponowanym tematem, nie ma możliwości wypełnienia kolorem „ludzika", czy innej zrozumiałej tylko przez fantazje dziecka bryły. Mimo moich usilnych wysiłków nie odnalazłem również opisanej opcji undo, mówiąc nieco dokładniej „gumki do mazania". Fałszywa kreska, która malcowi wciąż się zdarza, będzie więc musiała pozostać na rysunku. W moim przekonaniu program jest swego rodzaju prostą kolorowanką. Jak na narzędzie do malowania jest nieco za ubogi nawet dla pięcioletniego szkraba. Na pochwałę zasługują natomiast bardzo ciekawe, dobrze brzmiące melodie, których jest dość dużo.

Mówiąc krótko, program na pewno nie jest przeznaczony dla odbiorcy powyżej siódmego roku życia, jeżeli ktoś jest naprawdę zdesperowany może zakupić Kredkę dla malucha pięcio, sześcioletniego. Taki malec wymaga jednak przy komputerze kontroli dorosłego, czyli że lepiej chyba kupić mu blok i świecówki...

ANDRZEJ SITEK

Producent:
EXE
Dystrybutor:
EXE
tel. (071) 3537006
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.x/95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta graficzna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆



WIRTUALNA ZABAWA

wygraj wspaniały komputer multimedialny, konsole Sony Playstation, oraz wiele gier na PC CD

Dokończ prawidłowo zdanie:
EXTREME ASSAULT
to symulator...

1. ...helikoptera Sioux AH-23
2. ...czołgu T1
3. ...helikoptera Sioux AH-23 i czołgu T1

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 064

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Do you speak English?!

Multimedia wdzierają się do naszych domów drzwiami i oknami. Nie sposób obecnie napotkać programu edukacyjnego, który nie zawierałby w tytule, lub choćby w podtytule, słowa „multimedialny". Nie będę prowadził rozważań nad zasadnością tego określenia, ale jeżeli założyć, że aplikacja multimedialna oferuje dźwięk, obraz i tekst połączone w odpowiedni sposób, to najnowszy produkt Optimusa: „English+ - Multimedialny kurs języka angielskiego" w rzeczywistości zasługuje na miano multimedialnego. Program jest pierwszym z trzech kompaktów, zawierających kolejno kursy dla początkujących, zaawansowanych i ekspertów - analogicznie do słynnego Pakietu Euro Plus+, recenzowanego kiedyś w naszym piśmie.

Po dokładnej analizie oferowanych przez niego możliwości nie mogę się co prawda zgodzić z twierdzeniem, że jest to „najlepszy interaktywny program językowy", gdyż wspomniany Euro Plus+ oferował jednak więcej materiału, a poza tym stosował bardzo przemyślny system nauki, niemniej jednak English+ jest aplikacją na wysokim poziomie zarówno edytorskim, jak i merytorycznym. Stąd generalnie nie miałem zastrzeżeń do żadnej jego opcji. No może za wyjątkiem „gry przygodowej", mającej uprzyjemnić naukę na zasadzie „uczy i bawi". Rzeczona gra raczej „uczy i męczy"; choć generalnie nie wygląda strasznie, to jest po prostu zbyt statyczna i zwyczajnie szybko się nudzi.

Program obejmuje trzy zakresy wiedzy: naukę czytania, pisania i gramatyki, a oprócz tego wymowę, co jest realizowane w klasyczny dla tego typu aplikacji sposób: słuchamy nagranego słowa, próbujemy wymówić je samodzielnie, po czym nagrywamy efekty i porównujemy

oryginał z naszym nagraniem. Do wykorzystania nadaje się dowolny mikrofon podłączony do karty muzycznej. Każdy z działów obejmuje analizę podanego materiału, ćwiczenia, czasami grę (krzyżówkę, albo coś w tym rodzaju) oraz test. Niestety jednak twórcy programu nie opracowali żadnej metody, która kierowałaby tokiem naszego nauczania - po prostu wybieramy ćwiczenie, które nam odpowiada i ćwiczymy, dopóki się nam nie znudzi, po czym możemy przejść do kolejnego, dowolnie wybranego zadania.

Co prawda, jeżeli ktoś jest sumiennny, może w ten sposób dużo osiągnąć systematycznie przechodząc od ćwiczenia do ćwiczenia, ale już na przykład ktoś z moim podejściem do systematyki może mieć z tym problemy. Dlatego też chętnie widziałbym tam taki system nauki, jak w Euro Plus, jako alternatywę dla swobodnego wyboru ćwiczeń. Nie jest to jednak zasadnicza wada - po prostu zmusza do samodzielnego narzucenia sobie toku ćwiczeń.

Jeśli chodzi o oprawę graficzno - dźwiękową, to program prezentuje się bez zarzutu. Co prawda nie oferuje rozdzielczości wyższej niż 640x480, ale i w takiej ikony oraz elementy ekranu wyglądają bardzo ładnie, a już napewno ładniej, niż w recenzowanym niedawno programie Langmaster. Przede wszystkim nareszcie dobrane zostały żywe kolory, zamiast apatycznych różów, fioletów i zgnmiłej zieleni, która z kolei dość często pojawiała się w Euro Plus+. Jeśli chodzi o dźwięk, to klasycznie dla programów tego typu jest bez zarzutu.

Podsumowując: English+ z pewnością nie jest najlepszym programem do nauki angielskiego na naszym rynku, ale też ogólnie nie odstaje poziomem od tych, które uznawane są za najlepsze. Moim zdaniem cała trójka (Euro Plus+, Langmaster i English+) reprezentują podobny poziom, różniąc się wyłącznie w szczegółach. Wybór będzie więc zależał od preferowanego sposobu nauki (mimo wszystko w większości szkół stosuje się kurs Flying Colours oferowany przez Euro Plus+) i dostępności w sklepie danego programu. Mogę jednak zapewnić, że jeżeli wybierzecie English+, to nie powinien sprawić wam zawodu.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Optimus Bis
Dystrybutor:
Optimus SA
tel.(018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486, 4 MB RAM, Windows 3.1/95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena: 199,00 zł

Wirtualny Wrocław

Jest w naszym kraju wiele miejsc, które naprawdę warto odwiedzić i zobaczyć. Często spoglądamy gdzieś poza granice horyzontu i marzymy o spotkaniu z miejscami, które wydają nam się ciekawsze i o wiele bardziej atrakcyjne, aniżeli „nudne" ulice naszych miast. Często nie zdajemy sobie sprawy, że tuż za rogiem wielowiekowa tradycja w postaci zabytkowej budowli, czy też historycznego miejsca, od lat przez nas obojętnie mijana i ignorowana, prosi się o odkrycie i poznanie. Cudze chwalicie, swego nie znacie - rzecz by można... ale macie okazję poznać - należy tutaj dodać. Macie okazję i powinniście, a wierzcie mi - naprawdę warto, gdyż naprawdę jest co.

Virtual Wrocław - taki tytuł nosi mini przewodnik po Wrocławiu (bo chyba tak należało by go określić), wydany z okazji Czterdziestego Szóstego Kongresu Eucharystycznego, który miał miejsce w roku 1997 właśnie we Wrocławiu. Jakie wrażenia? Hmm, w moim przypadku są one dosyć przemieszane. Z jednej strony jestem zachwycony i biję brawa pomysłodawcom i w ogóle wszystkim, którzy przyłożyli swoją rękę do powstania tegoż przewodnika. Jako rodowity wrocławianin kocham to miasto i jestem bardzo głęboko związany z nim emocjonalnie, dlatego też czytanie o jego historii, kulturze, ludziach i tradycjach, dało mi bardzo wiele radości.

Z drugiej natomiast strony, jako że muszę spojrzeć na produkt zimnym okiem profesjonalisty i ocenić jego wykonanie techniczne, jestem lekko rozczarowany, ponieważ nie mogę powiedzieć (a bardzo bym chciał), że mamy do czynienia z produktem na najwyższym światowym poziomie. Gdyby jego premiera miała miejsce kilka lat temu - mielibyśmy stuprocentowy hit. Niestety rzeczywistość jest nieco inna. Zacznijmy od filmów wideo - można je dosłownie policzyć na palcach od jednej ręki (każdego z palców używając tylko jednokrotnie, rzecz jasna), a do tego ich jakość, przykro mi to mówić, jest po prostu żałosna. Zdjęcia - z tymi również bywa różnie. Wiele z nich nie oddaje w pełni uroku fotografowanych miejsc. Na przykład Park Szczytnicki - wszystkie zdjęcia zrobione są w okresie zimowym. Ja rozumiem, że zima również jest piękną porą roku, ale... nie jedyną.

W ogóle zresztą uważam, że zdjęć jest stanowczo za mało. Zauważyłem również, że zapoznanie z historią Wrocławia jest dosyć pobieżne. Oczywiście zdaję sobie sprawę, iż nie dało rady umieścić wszystkiego, gdyż jest tego naprawdę wiele i jedna płytka w żadnym wypadku nie wystarczy, lecz nawet jeśli pozostawić to co najważniejsze, (co w tym wypadku zostało uczynione i bardzo słusznie), to i tak dostrzegam kilka „czarnych dziur", których być tu nie powinno. Dla przykładu - zapoznając czytelników z historią Wrocławia, nie wspomniano o Hali Ludowej, Iglicy, Ratuszu, Rynku! To zaledwie kilka przykładów z brzegu. Absolutnie żadnych danych na ten temat, mimo iż korzystając z przewodnika, często „poruszamy się" po tych okolicach. Jedynie opisy spełniają swoją rolę bez zarzutu - nie są ani zbyt ogólne, ani też pobieżne, dzięki czemu są dosyć łatwo przyswajalne. Należy tutaj również dodać, iż opracowania dokonano w trzech językach: polskim, niemieckim i angielskim.

Następna rzecz, to ścieżka dźwiękowa. Rzecz w tym przypadku jest trochę dziwna, ponieważ mimo że oprawa muzyczna to zaledwie kilka powtarzających się w kółko taktów, efekt końcowy jest całkiem znośny. A zatem podsumujmy. Za pomysł należy się pierwsza nagroda - mam nadzieję, że naśladowców nie zabraknie i za każdym razem będziemy otrzymywać coraz doskonalsze produkty. Wykonanie - tutaj jest zdecydowanie gorzej, aczkolwiek trzeba przyznać, że program posiada ładne opracowanie graficzne i działa w sumie bardzo sprawnie. A zatem, mimo że trochę sobie ponarzekałem, zachęcam do kupna Wirtualnego Wrocławia, ot chociażby z tej prostej przyczyny, że dochód z tego przedsięwzięcia przeznaczony jest na rzecz powodzian. Cel szczytny, a kawałem ciekawej historii w zasięgu ręki.

Paweł Musiałowski

Producent:
Agencja Reklamowa Prowokator
Dystrybutor:
Agencja Reklamowa Prowokator
tel. (071) 723490
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 62,00 zł

Corel-owskie nowości

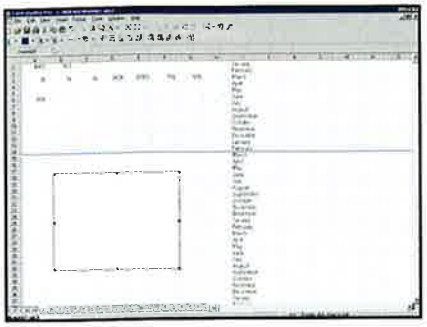
Założona w 1985 i znana obecnie na całym świecie Corel Corporation skupia swoją działalność na dostarczaniu narzędziowych programów graficznych i multimedialnych. Do jej najbardziej znanych produktów należą CorelDRAW, Corel Word Perfect Suite, Corel Professional, CorelVIDEO i CorelCAD. Jej produkty świetnie współpracują z większością znanych systemów takich jak Windows, Macintosh, UNIX, MS-DOS i OS/2 - uważane są też za jedne z najlepszych na świecie. Aktualnie Corel opracowuje swoje programy w 17-tu językach i rozpowszechnia je w 70 krajach świata - co ma swoje znaczenie, wszędzie bowiem tam, gdzie są, możemy pracować na tych samych, lub podobnych narzędziach. Prezentujemy obecnie czytelnikowi i użytkownikowi bardzo dobry zestaw narzędziowy rozprowadzany pod nazwą COREL WORDPERFECT SUITE 8, przeznaczony do pracy biurowej.

Naturalnie zakładam, że czytający ten tekst mają niejakie pojęcie o programach narzędziowych, stąd pozwolę sobie pominąć szczegółowy opis tych aplikacji i określanie celu, do jakiego są one przeznaczone. Skoncentruję się natomiast na tym, co jest w tym pakiecie nowego i na powodach, dla których warto go nabyć.

CWPS8 jest pakietem narzędzi biurowych, pozwalającym lepiej wykorzystywać najnowszą technikę, stosowaną w tejże pracy biurowej - dostarcza nam bowiem łatwe w użytku i dobrze skonstruowane narzędzia. Zestaw posiada drivery do procesora MMX, pozwalające przyspieszać konwersje i skracać czasy ładowania grafiki. Zawarto w nim również narzędzia pozwalające na szybką i efektywną pracę z Internetem. Przy ich pomocy możesz sprawnie tworzyć, przekształcać i publikować na stronach i w sieciach Internetu. Zestaw tworzy własną linijkę pod Windows'95 co umożliwia szybki doń dostęp i uruchomienie interesującego nas programu. Pakiet zawiera też w sobie informacje pomocnicze w postaci sprawnego i łatwego w użyciu systemu HELP.

W skład zestawu wchodzą:

Corel Word Perfect 8
Corel Quatro Pro 8



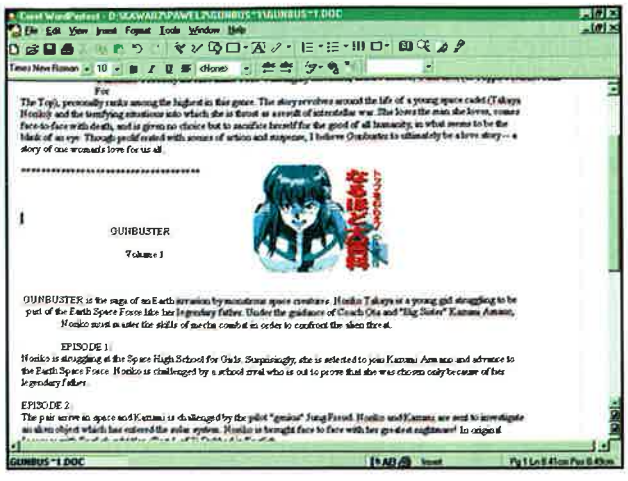
wszystkich aplikacji podczas pracy. Szeroka gama kolorów i odcieni, z których możemy korzystać podczas pracy,

Corel Presentations 8
CorelICENTRAL 8
oraz
Corel Photo House
Natscape Navigator 3.0
Envoy Viewer 7
Zestaw zawiera też ponad 12000 wizerunków Clipart, ponad 1000 fontów ponad 200 fotografii

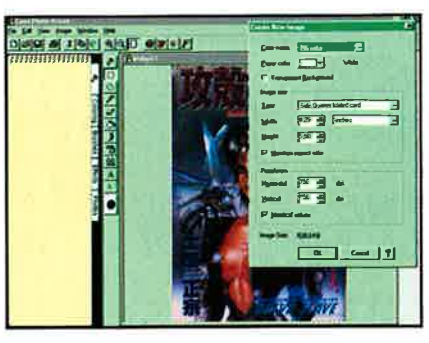
Omówmy w skrócie zawartość tego pakietu.

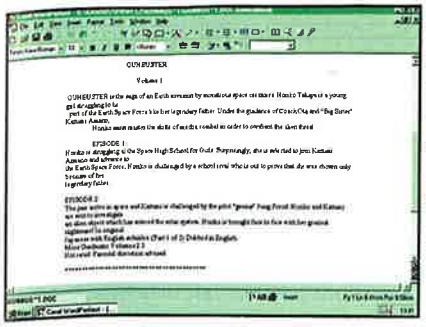
WORD PERFECT 8

Jest to doskonały edytor tekstów. Przejrzyste i logicznie zbudowane wielowarstwowe menu pozwala na szybkie i sprawne przedostawanie się do



pozwala na takie ustawienie narzędzi, w jakim pracuje się nam najlepiej. Zabezpiecza graficzny interfejs dla tworzonych przez nas dokumentów. Łatwo też tworzy dodatkowe złącza dla sieci. Pozwala nam zmieniać rozmiary i kształt tablic menu, dopóki nie dostosujemy ich do swoich upodobań. Posiada, tworzony w trakcie pisania, słowniczek typu Grammar-As-You-Go i Spell-As-You_Go, pozwalający na doskonalenie i korektowanie tworzonych przez nas dokumentów. Jest





kompatybilny z poprzednimi wersjami Word Perfect, co pozwala na korzystanie z dokumentów tworzonych na wcześniejszych wersjach. Umożliwia też bezpośrednią współpracę z Internetem. Doskonale „czyta" teksty z MicrosoftWorda i pozwala na ich dalszą obróbkę. Posiada znacznie bogatszy od Microsofta zestaw fontów.

QUATTRO PRO 8

Arkusz kalkulacyjny. Pozwala na wprowadzanie poprawek do dokumentów i formularzy nawet podczas ich druku. Outlanding Features daje możliwość grupowania danych wedle ich rodzajów i typów (zależnych od naszych potrzeb), co pozwala na szybką i efektywną ich obróbkę. Quick Filter usuwa nie mające dla nas znaczenia dane i umożliwia nam skupienie się na istotniejszych. System Cross Data pozwala nam na łatwe przenoszenie danych i porównywanie ich z innymi.

COREL PRESENTATION 8

Program do tworzenia dokumentów reklamowych prezentujących firmę i ułatwiający komunikację między partnerami. Zawiera opracowane przez fachowców 180 szkiców i propozycji, pozwalających nam na tworzenie naszych własnych prezentacji. Umożliwia szybkie łączenie się z rozmaitymi odbiorcami, nawet takimi, którzy nie posiadają analogicznego pakietu narzędziowego. Szczególnie łatwo łączy nas z nimi przez sieć, pozwalając na prezentację animacji, dźwięków, grafiki i video. Aby uatrakcyjnić nasze prezentacje, dodano 120 najrozmaitszych efektów. Pozwala stworzyć przejrzyste menu dla danych.

Dodatkowo możesz zamówić program, ułatwiający ci łączność ze światem, pod nazwą:

CORELICENTRAL 8

W trybie konferencyjnym pozwala na rozsyłanie informacji i odbywanie rozmów w czasie rzeczywistym (głosem) dzięki łączom Internetowym. Umożliwia łatwe i szybkie korzystanie z poczty elektronicznej. Pozwala - dzięki możliwości utworzenia planu kalendarzowego - na lepszą organizację dnia pracy. Zawiera książkę adresową, w której możemy zapisywać dane naszych korespondentów i umożliwia szybkie ich wywoływanie. Pozwala na grupowanie kontaktów wedle potrzeb, danych lub adresów Internetowych.

COREL BARISTA

Pozwala użytkownikom łatwo publikować i tworzyć atrakcyjne strony w sieci.

COREL PHOTO HOUSE

Zawiera narzędzie do edycji i obróbki fotografii, pozwalające na stosowanie efektów zwykle przez fotografów nieosiągalnych. Pracować można nad fotografiami i bitmapami.

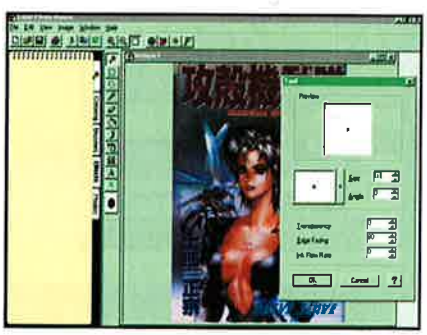
***

Zaletą zestawu jest jego szybkość działania i tak dobrany zestaw narzędzi, by osiągnąć maksymalną skuteczność podczas pracy biurowej. Do zestawu dołączono album Corel Artshow 7, który powstał w wyniku konkursu dla grafików z całego świata, ogłoszonego przez firmę. Ponad tysiąc obrazów zamieszczonych w albumie ilustruje jak świetnym narzędziem dla grafika mogą być narzędzia firmy Corel - wszystkie te obrazy można też sobie wydrukować (są załączone do pakietu) z wiernością zależną tylko od naszej drukarki. Prezentowany przez nas zestaw jest pierwszym zestawem firmy, który dzięki dodanym driverom w pełni wykorzystuje możliwości technologii MMX (co nie znaczy oczywiście, że nie będzie „chodził" na starym poczciwym Pentium).

użytkownik miał się dobrze i żeby zasiadał do pracy z prawdziwą przyjemnością. Co prawda skromniejsze niż obecnie możliwości sprzętowe nie bardzo im na to pozwalały - trzeba było wybierać pomiędzy programem, a jego szatą zewnętrzną i tym, jak się pracuje użytkownikowi. Teraz można już, nawet tworząc program użytkowy, skupić część wysiłków na tym, by prezentował się atrakcyjnie, był łatwy w obsłudze i przyjazny użytkownikowi - nie każdy wszak skończył informatykę (i bardzo dobrze, nawiasem mówiąc). Prezentowany przez nas zestaw jest właśnie klasycznym przykładem najnowszych kierunków rozwoju programów użytkowych - zaryzykowałbym nawet twierdzenie, że jego twórcy wykazali się sporą pomysłowością i poczuciem humoru - a nie jest to żaden ukryty przytyk. Przyjemnie się pracuje pod tym Corelem. Dziękujemy, chłopaki!

ANDRZEJ SAWICKI

Na koniec jedna uwaga natury ogólnej. Kilkanaście lat temu zaczęto zauważać fakt, że wypoczęty, nie zmęczony pracownik, jest lepszy i skuteczniejszy od ponurego i zdenerwowanego - zaraz też zaczęła się rozwijać ergonomika, wzornictwo przemysłowe i co tam jeszcze. Twórcy programów komputerowych do niedawna jeszcze skupiali się na skuteczności działania programu - nie zaś na tym, żeby

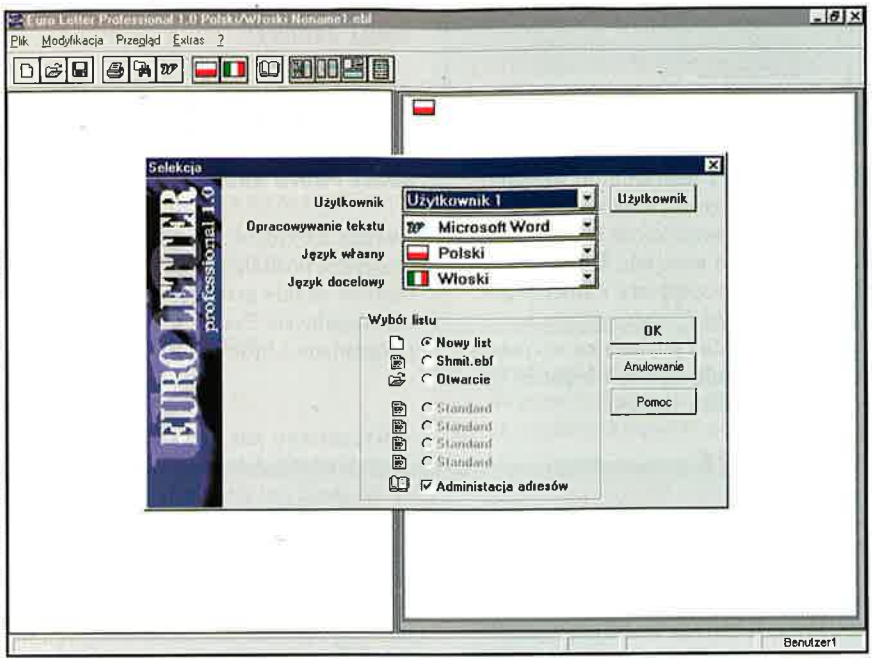


Producent:
Corel
Dystrybutor:
Corel Corporation
tel.(001) 6137280826
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: ✆

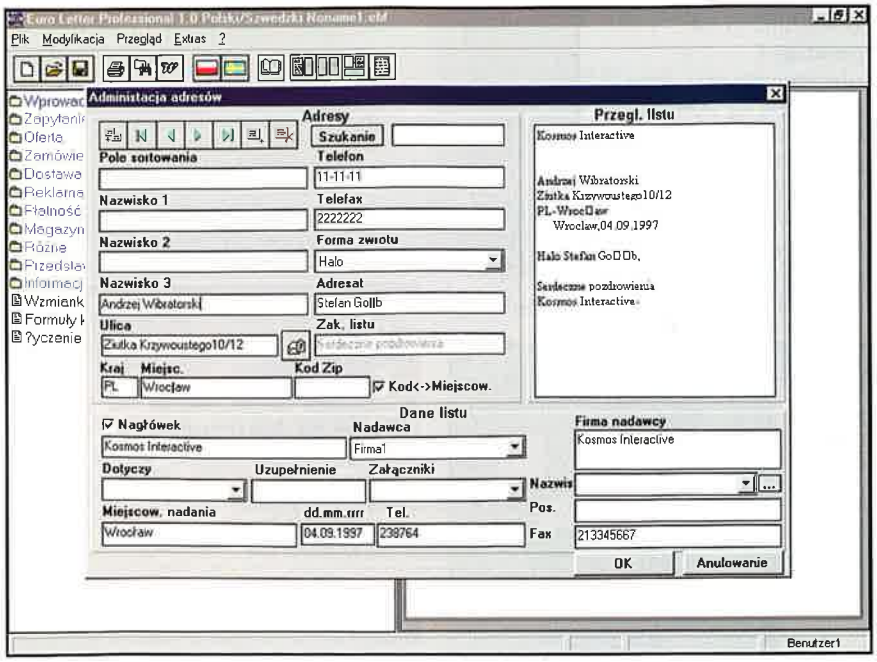
Wieża Babel

Euro-Letter jest wyjątkowym programem. Wielojęzyczna platforma do opracowywania tekstów służy do szybkiego i modularnego budowania listów, przede wszystkim w zakresie handlowym, chociaż warto wspomnieć, że istnieje również wersja do edycji prywatnej korespondencji.



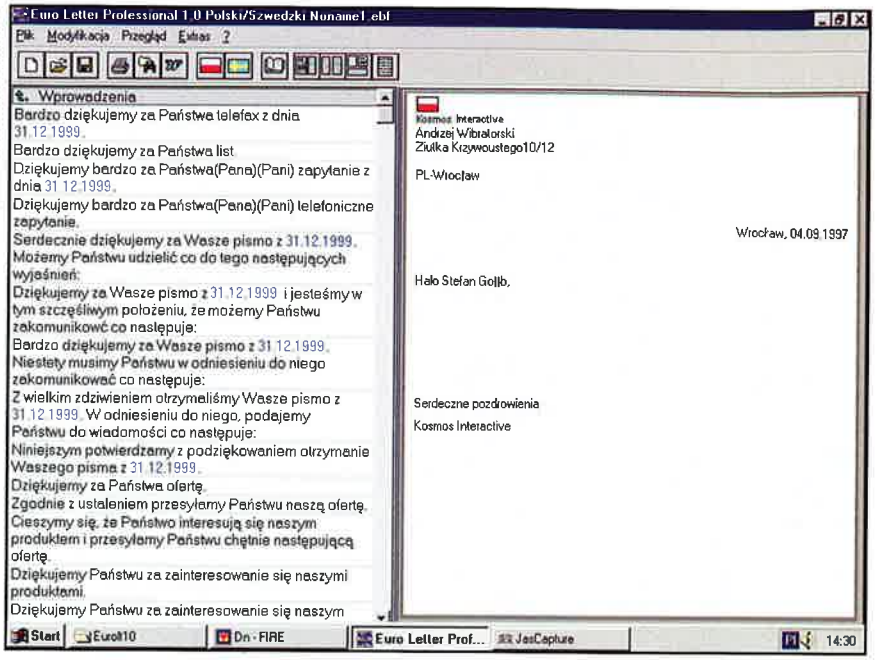
Żaden dostępny w chwili obecnej program do tłumaczenia nie potrafi zaspokoić oczekiwań małych i średnich przedsiębiorstw: dosłowne tłumaczenia przedstawiają tak niedoskonałą jakość, że wymagają one czasochłonnego i kosztownego dalszego opracowania przez wyszkolony personel. Z grubsza akceptowalne wyniki wymagają w przeciwieństwie do tego nadmiernie wysokich inwestycji w oprzyrządowanie komputerowe i programy. Nawet z użyciem tych środków wykonane tłumaczenia stale jeszcze nie nadają się do zastosowania w językowo czułych zakresach, jak np. oferty dostawy lub przypomnienia o płatnościach, gdyż właśnie korespondencja handlowa składa się z wysoce standaryzowanych sformułowań z „paragrafami w tle".

Euro-Letter unika tych trudności i oferuje zarówno pewne jak i korzystne rozwiązanie: ponad 1500 wstępnie sformułowanych bloków tekstowych w różnych językach europejskich umożliwia generowanie poprawnych językowo i gramatycznie listów handlowych. Uwzględniając najnowsze normy listów, można zestawiać oferty, zapytania, pisma towarzyszące, upomnienia i jeszcze wiele, wiele więcej i przetłumaczyć na inne języki przez proste przyciśnięcie klawisza myszy! Jedynie zależne od pojedynczego przypadku zmienne jak określenie produktu, podanie ilości lub terminu, muszą jeszcze być przetłumaczone. Jako opcja dostępny leksykon on-line może tutaj przejąć automatyczne tłumaczenie. Ewentualne późniejsze redagowanie lub formatowanie, jest możliwe w każdej chwili przy użyciu Twojego programu opracowywania tekstów. Akapity mogą już być generowane przy użyciu Euro-Letter. Tak rozbudowana aplikacja może okazać się doskonałym narzędziem, dzięki któremu znikną kłopoty małych przedsiębiorców z formułowaniem wiadomości dla swych zagranicznych partnerów handlowych. Oczywiście nie chodzi o to, aby odłożyć podręczniki do języków obcych i z błogością sięgnąć po program, który odwali za nas „czarną robotę". Znajomość przynajmniej jednego języka obcego staje się w naszych czasach standardem i po prostu koniecznością (chyba, że nie interesuje nas dobrze płatna praca), jednak pomoc programu nie ogranicza się jedynie do przekładu polskiego na angielski. Euro-Letter oferuje dziesięć języków europejskich oraz amerykańską odmianę języka angielskiego. Możliwe jest więc



sformułowanie wiadomości po polsku i automatyczne przepisanie jej na język niemiecki, francuski, włoski, hiszpański, holenderski, fiński, szwedzki, rosyjski. Jeżeli chodzi o angielski, to uwzględniono różnice w języku, którym posługują się mieszkańcy Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych.

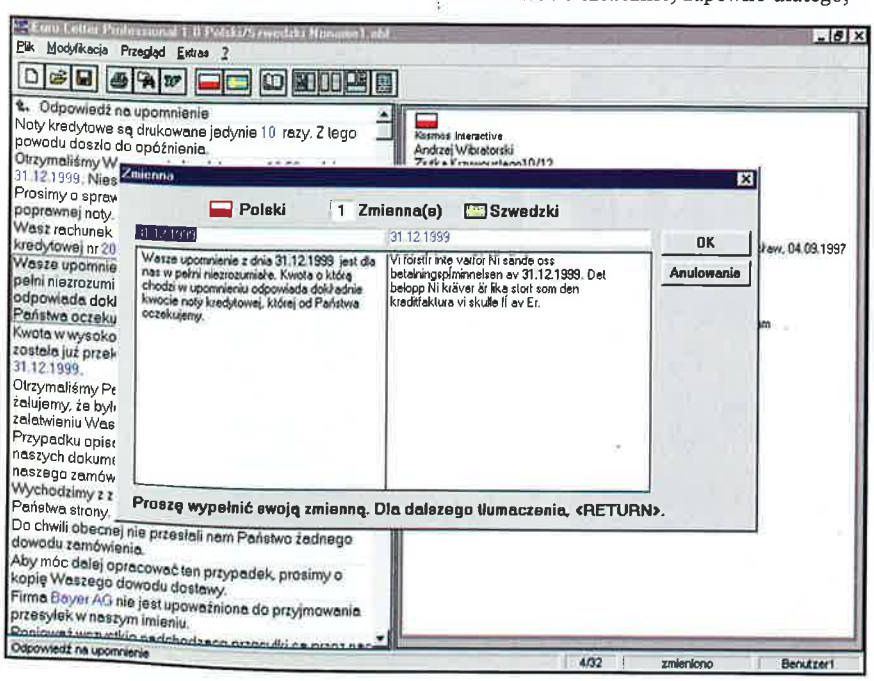
Obsługa programu jest bardzo prosta i już po kilku chwilach bezbłędnie będziemy poruszać się po Euro-Letter. Bardzo pomocna jest również obszerna instrukcja, między innymi po polsku. Po zainstalowaniu programu zostaniemy poproszeni o wybór języka ojczystego (po prostu tego, który lepiej znamy) i języka docelowego, na który ma zostać przetłumaczony list. Wpiszemy również imię czy inny określenie użytkownika, program umożliwia bowiem stworzenie pięciu oddzielnych baz dla każdego z użytkowników. Po chwili pojawi się czytelny pulpit, który przypomina mi nieco formularz PIT (mnóstwo okienek). W kolejne okna wpiszemy dane nadawcy i adresata, telefon, fax i kilkanaście innych informacji. Wybierzemy również formę grzecznością, którą ma zostać opatrzony list (Szanowny Panie, Halo, Dzień Dobry itd.). W zależności od kraju, można wpisać adres w formacie kodu pocztowego (np. format PLZ w Niemczech) lub w zip-code (np. dla USA). Bardzo upraszczając, jest to po prostu obowiązujący schemat, podobnie do tego, który stosujemy przy pisaniu podań.
Jeżeli skonstruowaliśmy już kilka takich „kart", możemy oczywiście błyskawicznie je przejrzeć. Każda zostanie automatycznie zapisana w programie, podobnie jak gotowy list. Plik zostanie zapisany w specjalnym formacie, z rozszerzeniem EBF. Po



chwili znajdziemy się w oknie edytora, gdzie napiszemy swoją wiadomość. Właściwie to nie napiszemy, ale skorzystamy z gotowych schematów. Warto dodać, że możemy skorzystać z kilku oferowanych „wyglądów" pulpitu. W zależności od preferencji i wygody obsługi, wybierzemy sobie ulubiony. Najprostszy pulpit (a raczej najbardziej przejrzysty) podzielono na dwie części. Z prawej strony umieszczono opracowywany właśnie tekst. Z lewej znajdują się specjalne biblioteki (których zawartość przeglądamy podobnym nieco do Explorera narzędziem). Główne katalogi standardowo nazwano: Wprowadzenie, Zapytanie, Oferta, Zamówienie itd. (zawierają takie tematy). Wybierając kolejne warianty, stworzymy odpowiedni tekst, korzystając również z katalogu „Zdania wiążące tekst". Wbrew pozorom tak powstały tekst nie brzmi wcale sztucznie, zapewne dlatego, że jest to język niemalże urzędowy, czyli bardzo sformalizowany. Ponieważ proponowanych przykładów jest ponad 1500, możliwe jest sformułowanie większości używanych w tego typu sytuacjach treści. Warto dodać, że w specjalnym katalogu „Różne" znajdziemy propozycje listów na wiele niestandardowych okazji (podania, kondolencje, życzenia, jubileusz, reklama i wiele innych).

Ponieważ program współpracuje z Wordem, możliwy jest natychmiastowy eksport gotowego listu i dodatkowa oprawa graficzna. Działający zgodnie z hasłem Drag&Drop program charakteryzuje się przede wszystkim znakomitą obsługą. Jeżeli chodzi o wartość merytoryczną, wydaje się, że jest to w tej chwili jedyne, tak zaawansowane i tanie (!) narzędzie, które może być przydatne w małych firmach i przedsiębiorstwach. Euro-Letter na pewno nie zastąpi zawodowego tłumacza, jest jednak zdecydowanie tańszy, chociaż zarazem mniej wszechstronny. Biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę pakietu, program może okazać się doskonałym nabytkiem. Oczekujemy jeszcze na specjalną wersję do korespondencji prywatnej, jej opis już wkrótce...

ANDRZEJ SITEK



Producent:
TOPWARE
Dystrybutor:
TOPWARE
ul.1-go Maja
43-300 Bielsko-Biała
Minimalna konfiguracja:
486 SX, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Prace nad Diablo 2 trwają! Ich koniec zaplanowano na schyłek roku 1998. Wedle informacji, w grze będzie m.in. pięć nowych klas wojowników, nowe zaklęcia, oręż i pancerze, cztery odrębne miasta (naturalnie pełne krypt, lochów, jaskiń, itp.)

Słuch już zginął o Diablo - Sierra On-Line kończy właśnie prace nad Hellfire, czyli jedynym autoryzowanym packiem z dodatkowymi misjami do tej gry, który ugodzi graczy z siłą prawdziwej rakiety hellfire. Pakiet ten pojawi się w grudniu tego roku i zawiera nowe rodzaje postaci, potworów, broni, zaklęć i artefaktów.

Pegasus z niewidzialnych powodów zmienił nazwę swej gry Overboard (zręcznościową symulacja walki statków plus inne bajerki) na Shipwreckers! Niezależnie od tych zmian do premiery coraz bliżej.

Oto lista nowych gier Electronic Arts, wykorzystujących możliwości układu 3Dfx: NBA LIVE 98, Need for Speed 2 SE, NHL 98, Wing Commander: Prophecy, FIFA: Road to World Cup 98, Nuclear Strike, Longbow 2, Madden NFL 98, Andretti Racing, Moto Racer.

W tym numerze zamieszczamy recenzję symulatora F/A-18 Hornet 3.0. Dla miłośników tej gry miła nowina. Szykuje się dysk z dodatkowymi misjami, których akcja toczyć się będzie na niebie Korei.

Trwają prace nad Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, firmy Sierra. Co o niej na razie wiadomo? Niewiele - ma nowy engine 3D i mnóstwo sekwencji wideo.

The Trophy Case II, wspomniana już kompilacja trzech gier przygodowych (Death Gate, Shannara, and Companions of Xanth), dzieło SirTech, jest już w sprzedaży... A kiedy w Polsce?

Znany z id Software John Carmack pracuje nad nowym engine do gier FPP, zwanym ogólnie „Designing Real-Time Graphics for Entertainment", mającym być znacznie doskonalszym od tego, zastosowanego w Quake II... Ale nie należy oczekiwać by prace zakończyły się wcześniej niż za dwa lata.

Microsoft przekazał beta-wersję Windows'98 (o nazwie Memphis) do testów swoim 15.000 (!) testerom. Ciekawe ile byków zdołają przeoczyć? Za miesiąc przeczytacie więcej o tym systemie operacyjnym.

Na ostatnim ECTS robił miejsce polski akcent - firma Techland na swoim stoisku promowała najnowszą produkcję, czyli grę Exterminacja. I dobrze!

Czy wiecie, że Blue Byte Software sprzedało już na całym świecie 513.000 kopii gier z serii Pro Tenis Tour? Niesamowite!

Zachęcony sukcesem swoich gier symulujących grę w tenis (patrz wyżej) Blue Byte zamierza wydać kolejny symulator tego sportu, o nazwie Game, Net and Match! Gierka będzie wymagać MMX, 3Dfx. Będziemy mogli odwiedzić korty Wimbledonu, Flushing Meadow i Melbourne. Tradycyjnie już możemy urządzać turnieje w Internecie, trenować gracza, grać w singlu i deblu, mecze towarzyskie i turnieje. Rozgrywkom towarzyszy cały czas głos komentatora i to reagujący na każde zagranie graczy. Gra ma być ultrarealistyczna, jeśli idzie o realia gry, engine ma być szybkie jak błyskwica, a grafika 3D w hi-color. Gra pojawi się w pierwszym kwartale przyszłego roku.

Czy wiecie, że łącznie tej gry sprzedano 650.000 egzemplarzy Counterstrike (data-dysku do Red Alerta). Westwoodowcy pewnie już nie wiedzą, co robić z kasą ;-). Jest to „rekord świata" w historii gier, w kategorii „add-on disk". Gratulacje!

LucasArts

Nowa przygodówka LucasArts nosi nazwę Grim Fandango. Inspirowana jest klimatem Full Throttle i „czarnymi kryminałami", opowiada o poczynaniach Manny Calavera, agenta podróżującego przez Krainę Śmierci. Jej grafika powstała pod wpływem... meksykańskiego folkloru (!), a mówiąc ściślej nawiązuje do meksykańskiej odmiany święta Halloween (gdzie m.in. sprzedaje się ciastka w kształcie ludzkich czaszek, a wszyscy przebierają się w najdziwaczniejsze stroje). Ma tam być około 90 lokacji i 50 postaci (wszystko wyrenderowane). Gra pojawi się w drugiej połowie 1998 roku. A dla wielbicieli Gwiezdnej Sagi LucasArts przygotowuje dodatkowy krążek z misjami dla gry X-Wing vs TIE Fighter, o nazwie Balance of Power. Będzie zawierał dwie nowe kampanie oraz naturalnie mnóstwo misji single- i multiplayer. Dodatkowo na kompakcie znajdą się też liczne cut-scenes, nowy typ myśliwca rebeliantów oraz Super StarDestroyer (czyli flagowy okręt floty Imperium). Premiera jeszcze tej zimy...

All Out War

Zwróćcie uwagę na tworzoną przez 3DI Software grę All Out War, łączącą FPP z symulacją żołnierzy na polu bitwy. Engine gry ma możliwie wiernie oddawać realia walki (np. wybuch pocisku powoduje powstanie krateru w ziemi), a przy okazji zapewniać niesamowite efekty graficzne (np. migotanie wody w słońcu będzie zróżnicowane w zależności od jej głębokości, siły wiatru, zachmurzenia, itp.). Odwzorowane będą też efekty atmosferyczne (np. wiatr). Widok obserwujemy albo oczyma żołnierza, albo z TPP. Gra pojawi się w 1998. Wkrótce więcej szczegółów...

Etheral

W USA firma CyberNations zapowiada na jesień tego roku beta-wersję swej rozbudowanej i multiplayerowej gry RPG Ethereal. W chwili obecnej wiadomo tylko, że grafika w niej będzie „true 3D". Pożyjemy, zobaczymy.Dla zainteresowanych podajemy adres strony internetowej: http://www.cybernations.com

Witaj Internecie!

Wydawnictwo Pascal, znane na polskim rynku księgarskim przede wszystkim z doskonałych przewodników i wszelkiego rodzaju ilustrowanych leksykonów, encyklopedii i albumów, przygotowało nielada gratkę dla wszystkich tych, którzy chcieliby połączyć się z Internetem, ale nie bardzo wiedzą jak to uczynić. Dzięki nowej propozycji wydawnictwa - książce o tytule „Internet" - krok ten okaże się znacznie łatwiejszy niż możnaby przypuszczać i wkrótce nie będziecie mogli uwierzyć, że żyliście dotąd poza zasięgiem „pajęczyny".

Na początek autorzy pomogą Wam wybrać, zainstalować i skonfigurować modem - podstawowe urządzenie komunikacyjne; poznacie rodzaje i zakres usług internetowych świadczonych przez powstające jak grzyby po deszczu firmy, specjalizujące się w dystrybucji Internetu; dowiecie się jak zdobyć niezbędne oprogramowanie. Na kolejnych stronach opisano wszystkie dobrodziejstwa Internetu, takie jak strony WWW, grupy dyskusyjne, serwery FTP, pocztę elektroniczną, wirtualną rzeczywistość - historię, zasadę ich funkcjonowania, dostępność, sposób korzystania i perspektywy rozwoju. Wiedza podana jest w sposób niezwykle przystępny, w związku z czym książkę można z czystym sumieniem polecić komputerowym nowicjuszom, którzy nie odróżniają systemu operacyjnego od sali operacyjnej.

Tym niemniej sporo ciekawostek i mniej znanych danych zainteresuje z pewnością również bardziej wybrednego odbiorcę. Książka powstała w oparciu o angielskojęzyczne wydawnictwo znanej firmy Dorling Kindersley, która powinna kojarzyć się naszym czytelnikom z serią multimedialnych programów edukacyjnych - Historia Świata, Encyklopedia Przyrody, Jak To Działa, i została bardzo starannie spolszczona (przetłumaczona i przystosowana do rodzimych realiów) przez Pascala. Jak łatwo domyśleć się na podstawie dotychczasowych osiągnięć obu wydawców, Internet stoi na najwyższym poziomie wydawniczym - oprawa graficzna jest bardzo staranna i atrakcyjna, jakość papieru i druk również nie pozostawiają nic do życzenia, słowem: nareszcie pojawił się w naszych księgarniach przewodnik po światowej sieci na miarę oczekiwań początkujących i nieco bardziej zaawansowanych internautów.

TopWare znaczy rewolucja!

Firma TopWare znana jest zapewne czytelnikom CDA, choćby stąd, że zajmowała się dystrybucją oprogramowania shareware. Ale firma ta ma znacznie ambitniejsze plany. Od pewnego czasu TopWare tworzy też własne programy komercyjne, stojące pod każdym względem na najwyższym poziomie. M.in. jej dziełem jest komputerowa mapa Niemiec; wykorzystano do tego zdjęcia satelitarne (specjalnie do tego celu wynajęto... rosyjskiego satelitę szpiegowskiego, orbitującego około 270 km nad ziemią). W zawartej na dwóch krążkach CD kolorowej mapie widać szczegóły o wielkości 5-10 metrów! (naturalnie plus najrozmaitsze dane dotyczące wybranych obiektów). Sprzedano już grubo ponad 2 600 000 egzemplarzy tego produktu...

Naszych czytelników zapewne jednak zainteresuje bardziej inny aspekt działalności tej firmy - tworzenie gier. TopWare m.in. nawiązała ścisłą współpracę z jednym z czołowych muzyków, tworzących ścieżki dźwiękowe do filmów (Harold Faltenmeyer, znany choćby z takich filmów jak „Beverly Hills Cop", czy

Harold Faltermeyer z pracownikami TopWare w Bielskim BWA

„Tango & Cash"), stąd należy się spodziewać, że wrażenia „słuchowe" z ich najnowszych produkcji będą naprawdę znakomite. Ale rewolucyjność działań TopWare widać tak naprawdę wtedy, gdy spojrzymy na ceny ich produktów. Otóż przeciętna cena gry „ze stajni" TopWare oscylować będzie w granicach... 9.95 - 39.95 zł! Tak jest, to nie pomyłka!!! Mówimy tu o polskich złotych, a nie dolarach, czy niemieckich markach! A co więcej ich gry to prawdziwa pierwsza liga - jeśli wątpicie, to zajrzyjcie do tego numeru CDA, gdzie prezentowane są dwie gry tej firmy: **Earth 2140** oraz **Jack Orlando**. Co na to polska (i nie tylko) konkurencja? Czyżby szykowała się nam wojna cenowa?! (Tu wspomnijmy, że łączna sprzedaż gry Earth 2140 przekroczyła już liczbę 300.000 egzemplarzy, a gra rozprowadzana jest także na rynkach azjatyckich). A oto zapowiedzi innych gier:

Alicja Szmukala i Dirk P. Hassinger - Cebit

Devastator - czyli połączenie gry strategicznej z grą akcji, dziejąca się w odległej przyszłości, gdy ludzkość została zepchnięta na drugi plan przez zaborcze maszyny. 18 misji ze znakomitą grafiką (640x480, hi-color), trzy rodzaje robotów do wyboru i cena - 39.95 zł to atuty nie do odparcia... Gra pojawi się w sprzedaży już najbliższych dniach.

Thunderbird - odlotowy symulator lotu helikopterem w 65.000 tysiącach kolorów, z muzyką Harolda Faltenmayera, z szybkim „voxelowatym" engine, z maksymalną rozdzielczością rzędu 1024x768, powinien zachwycić każdego miłośnika lotów. Termin premiery - czwarty kwartał tego roku.

Alien Assault - kosmiczna strzelanina w stylu R-Type, z kilkoma niezależnym scrollami tła, niesamowite efekty świetlne, mnóstwo najrozmaitszych broni, zapierająca dech grafika (hi-res w 65.000 kolorach). Premiera - j/w.

Emergency - symulacja zarządzania... strażą pożarną (i nie tylko, jest też policja drogowa). 30 misji, piękna i dopracowana w szczegółach izometryczna grafika, 20 rodzajów pojazdów, które musimy kontrolować, realistyczna akcja, wiele niespodzianek, które mogą wystąpić w grze (ilość rozmaitych nieszczęść, jakie mogą dotknąć nasze miasto jest niezmierzona), dużo cut-scenek i niecodzienne zadania, które musimy realizować, sprawią, że wszyscy miłośnicy serii Theme... (Park, Hospital, itp.) już mogą zacząć szykować miejsce na swoich twardzielach. Tym bardziej, że gra kosztuje (jak zwykle) 39,95 zł. Emergency powinna pojawić się w sprzedaży jeszcze przed Gwiazdką.

The Show - czy pamiętacie film „Running Man" z Arnoldem S.? Fabuła The Show jest dość podobna, osią fabuły są zmagania trzech konkurentów w cynicznej grze (czyli tytułowym The Show), transmitowanej „na żywo" przez TV. Każdy z nich marzy o jednym - by dotrzeć jako pierwszy (i jedyny) do umieszczonej w centrum wyspy (na której rozgrywają się wydarzenia) stacji TV. Naturalnie droga najeżona jest setkami przykrych niespodzianek, a ponadto konkurenci zrobią wszystko aby nie dopuścić do naszego zwycięstwa. Gracz w czasie sesji może m.in. budować rozmaite pojazdy i roboty bojowe, którymi uprzyjemnia życie innym kandydatom na gwiazdę TV. Gra toczy się o 20 mln. $... Dodajmy, że w czasie zabawy z The Show będziemy świadkami rozlicznych sekwencji wideo z udziałem znanych aktorów oraz prezenterów TV, muzyka (tradycyjnie) będzie dziełem H.F., a renderowana grafika (również tradycyjnie) ma 65.000 kolorów i wygląda cool. Gra pojawi się w drugim kwartale '98 roku, a jej cena - 39, 95 zł.

Sami powiedzcie - czy to nie prawdziwa rewolucja?

Adam Mikociak

Harold Faltermeyer

GT Interactive awizuje swoją nową grę
Oddworld: Abe's Oddysee, która już niedługo powinna pojawić się na rynku. Gra osadzona jest w nowym środowisku o nazwie „A.L.I.V.E." (Aware Lifeforms In Virtual Environments); dzięki temu zapewnia ono m.in. możliwość rozmowy w czasie rzeczywistym z innymi „charakterami" w grze. Brzmi to może nieco mętnie... więc poczekamy na dalsze szczegóły. Gra działać ma pod Windows'95 (pojawi się też na PSX).

ASC Games anonsuje grę NASCAR
Winston Cup star. Znowu rajdowcy się ucieszą... ale gra ukaże się dopiero w drugiej połowie 1998 roku.

Novalogic chwali się wszem i wobec, że
F-22 Lightning II jest najlepiej sprzedawanym (w tym roku) symulatorem lotu w USA.

Freedom in the Galaxy to gra nad którą
pracują ludzie z Avalon Hill. Weźmiecie udział w zmaganiach pomiędzy galaktycznym imperium i... rebeliantami (pewne podobieństwo do Star Wars jest absolutnie dziełem przypadku, che che). Gra jest rozbudowaną strategią, z elementami RPG, rozgrywa się w turach, a podczas zabawy możecie m.in. bawić się w terroryzm, ataki na bazy, hackerstwo, porwania i inne zagrywki niekoniecznie zgodne z prawem. Gra pojawi się w 1998, ale brak konkretniejszej daty.

Mamy niezłe informacje dla fanów
Quake'a. Firma Night Software szuka ludzi, którzy pomogliby stworzyć nowe levele. Wystarczy przesłać swój etap do Quake'a na adres: croper@vt.edu, lub umieścić na serwerze FTP i przesłać informację, skąd można je ściągnąć. Natomiast miłośników tej gry mieszkających w Polsce zapewne ucieszy wiadomość, że istnieje już w naszym kraju serwer poświęcony Quake'owi (http://www.quake.org.pl). Można tam znaleźć newsy, konwersje, nowe poziomy itp. Miłośnicy Duke'a i Quake powinni również zajrzeć na adres http://www.ten.net/maps/). Znajdą tam najlepsze (nagrodzone w konkursie) levele, mody, itp. do tych gier. A skoro piszemy o Quake'u, czy wiecie, że w Quake 2 będzie wbudowana opcja deathmatchu „capture the flag"?

Interplay zapowiada Beat the House 2,
dość niespodziewany sequel gry Beat the House. Nie znacie jej? Widać nie lubicie się hazardować. To rasowy pokerek (w wersji video), a nad realnością gry czuwał zawodowy gracz w pokera, David Slansky. Ponadto w grze będą jednoręcy bandyci, kości, bakarat, i inne kasynowe atrakcje.

SegaSoft z lekka zezłościło graczy,
ponieważ ogłosili, że każdy, kto nabędzie grę Lose Your Marbles (taka gierka logiczna z fajną grafiką) i poczuje się oszukany reklamą głoszącą (m.in.), że gra jest lepsza od Tetrisa, otrzyma pełny zwrot kasy (naturalnie po wcześniejszym zwrocie gry). Za wielką wodą gra kosztuje 19.95$. A co na to polscy dystrybutorzy gierek? Może warto wziąć przykład z Wielkiego Brata? Hę?

Eidos Interactive niespodziewanie
zmieniło tytuł swej głośnej już gry role-playing - Forsaken: The Thrall of Chaos - na Revenant. A wszystko dlatego, że Acclaim wypuścił już grę o nazwie Forsaken. Przypominamy, że For... Renevant to RPG z 16-bitową grafiką 3D.

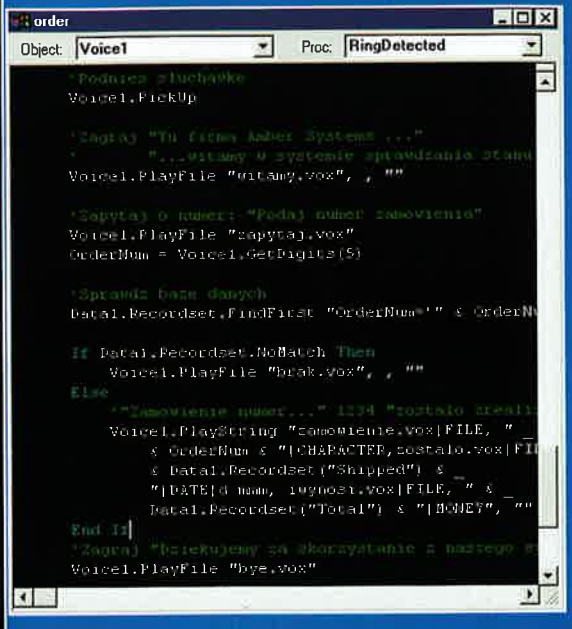
W grudniu pojawi się Expansion pack
do gry Nascar. Zawierać będzie kolekcję kierowców, tras i zespołów. Demo (dwie trasy) znajdziecie na naszym krążku.

Interactive Magic Online
rozpowszechnia (w sieci) playable beta wersję gry on-line Warbirds 2.0 (oficjalna wersja nosi numer 1.99) aby każdy mógł naocznie przekonać się jakie to atrakcje oczekują na graczy.

Blue Byte Software chce wydać Settlers
2 na Mac'a.

Visual Voice po polsku

Amber Systems Sp. z o.o. ogłosiła dostępność modułu języka polskiego (wersja 2.0) dla produktu Visual Voice firmy Artisoft do tworzenia aplikacji w dziedzinie Komputerowej Telefonii (KT). Ten moduł oprogramowania w postaci biblioteki DLL i nagranego materiału głosowego pozwala użytkownikowi pakietu Visual Voice na odgrywanie przez telefon za pomocą głosu w języku polskim liczb, dat, liter alfabetu itp. Oprogramowanie to przyspiesza przygotowywanie aplikacji z dziedziny Komputerowej Telefonii, takich jak poczta głosowa, aplikacje bankowe umożliwiające dostęp do informacji o koncie przez zwykły telefon oraz systemów informacyjnych dla każdego rodzaju firm. Skorzystają z niego polskie firmy i ich klienci przyczyniając się do rozwoju Komputerowej Telefonii, której rynek na świecie szacuje się na 8 miliardów dolarów sprzedaży rocznie. Firma Amber Systems Sp. z o.o.



Amber Systems Sp. z o.o. jest firmą zajmującą się wyłącznie sprzedażą sprzętu i oprogramowania dla aplikacji w dziedzinie Komputerowej Telefonii jak również integracją systemów dla końcowego użytkownika. W 1994 roku, wprowadziła ona na rynek polski najbardziej popularne na świecie karty dla Komputerowej Telefonii firmy Dialogic z USA i oferuje je od tego czasu polskim użytkownikom. Aktualna oferta oprogramowania obejmuje pakiet narzędziowy Visual Voice firmy Artisoft, jak również gotowe aplikacje Poczty Głosowej – Amber Voice, aplikacje bankowe Amber Bank. W celu uzyskania szczegółowych informacji i demonstracji systemów prosimy o kontakt z p. Zbigniewem Brzozowskim w Warszawie (48-22) 648-41-73 wew. 104.

Visual Voice

Jest to oprogramowanie narzędziowe firmy Artisoft oferowane przez Amber Systems Sp. z o.o. do tworzenia aplikacji KT za pomocą C/C++, Visual Basic, Delphi. Sprzedawane na świecie już od kilku lat ma ponad 6000 użytkowników. Czasopismo Dataquest w swoim raporcie o stanie rynku KT w 1996 „1996 IVR System Market Share and Forecast Report" wymienia Visual Voice jako narzędzie, za którego pomocą stworzono najwięcej systemów KT zainstalowanych w Ameryce Północnej. Visual Voice otrzymał wiele różnych nagród i wyróżnień.

Firma Artisoft

Firma Artisoft jest liderem w dziedzinie łatwych w użyciu oraz tanich rozwiązań sieciowych i aplikacji Komputerowej Telefonii. Jej oferta narzędzi i aplikacji KT obejmuje pakiety oprogramownia Visual Voice, Visual Fax i InfoFast. Produkty te oferowane są w ponad 100 krajach świata. Aby uzyskać więcej informacji odwiedź stronę Internetu: http://www.artisoft.com/visualvoice.

Firma Dialogic

Dialogic Corporation jest niezaprzeczalnym liderem w dziedzinie produkcji kart do komputerów i sprzętu dla zastowań w Komputerowej Telefonii. Produkty firmy Dialogic są używane w aplikacjach, które używają głosu, faksu, danych, rozpoznawania mowy, syntezy mowy, sieci ISDN, tefonii przez Internet, w aplikacjach Call Center. Główna siedziba firmy mieści się w Parsippany, w stanie New Jersey. Biura regionalne na świecie: w Tokyo i w Brukseli. Ostatnio redaktorzy PC Magazine wybrali Dialogic do grona 100 high-tech firm, które ich zdaniem mają niwiększy wpływ na rozwój technolgii. Karty Dialogic obsługują ponad 2 miliony linii telefonicznych na świecie. Jest to firma działająca według standartu jakości ISO 9000.

http://www.dialogic.com.
Amber Systems Sp. z o. o.
ul. Sengera „Cichego" 10/2A 02-790 Warszawa tel./fax (0-22) 648-41-73,74
email: ambercom@bevy.hsn.com.pl

Piąte Skrzydło

Wing Commander: Prophecy czyli małe co nieco dla rzeszy miłośników tego cyklu! Nowy Wing Commander to w wielkim skrócie: nowy engine, większy realizm w czasie bitew, nowi Obcy, lepsza grafika i dźwięk, bardziej dopracowany tryb multiplayer. W grze znajdziesz znanych z wcześniejszych części serii aktorzy (Mark Hamill, Tom Wilson oraz Ginger Allen), a co najważniejsze, te same - wielkie - emocje.

Więcej o piątym już Wing Commanderze znajdziecie na naszych łamach już wkrótce.

Manewry z NovaLogic

NovaLogic, promując Armoured Fist 2, zaprosił liczne grono rozmaitych „pismaków" do Fort Hunter-Ligget w Kaliforni (USA), gdzie stacjonuje 40 Dywizja Piechoty. Dziennikarze byli świadkami dużych manewrów z wykorzystaniem czołgów M1A2 Abrams. Dobrze, że ta firma nie tworzy symulacji wojny nuklearnej, bo być może dokonałaby specjalnie dla prasy detonacji jakiejś niewielkiej bomby atomowej...

Carmageddon w Polsce

25 września w naszych sklepach pojawił się Carmageddon. Dystrybutorem gry na terenie Polski jest firma DRZAJA z Częstochowy.

Według wcześniejszych zapowiedzi, sprzedażą programu miał zająć się Optimus BIS, jednak z uwagi na nadmierną brutalność i okrucieństwo gry, nie pasujące do polityki firmy, prawa do tego tytułu zostały odstąpione spółce DRZAJA. Grę można jednak zakupić w sieci Optimusa za 169 zł.

Według opinii sprzedawców, gra rozchodzi się w błyskawicznym tempie. W ciągu zaledwie tygodnia, jaki minął od premiery, sprzedano kilkaset egzemplarzy. Recenzję tej gry znajdziecie w wakacyjnym numerze CD-Action.

MKS_VIR dla Windows'95!

Najpopularniejszy program antywirusowy w Polsce doczekał się wersji dla Windows 95. Poniżej podajmy najbardziej istotne zmiany.

1. Pełne wykorzystanie 32-bitowego środowiska systemowego. Cały program jest napisany w kodzie 32-bitowym, co zapewnia mu maksymalną szybkość działania.
2. Obsługa długich nazw plików.
3. Wykrywanie i usuwanie wirusów ze środowiska DOS oraz Windows. Program wykrywa wirusy w pamięci wszystkich działających sesji DOS, wykrywa i usuwa wirusy w sektorach systemowych dysków oraz wszystkich rodzajach plików (wykonywalnych, dokumenty OLE).
4. Rejestrowanie zmian w plikach. Mechanizm ten daje szerokie możliwości nie tylko wykrywania zmian w plikach, które w przypadku plików wykonywalnych oznaczają najczęściej infekcję nieznanymi wirusami. Umożliwia również odtwarzanie zmienionych plików i przez to ich skuteczne leczenie.
5. Integracja z shell'em Windows 95. Dzięki niej można przy użyciu prawego przycisku myszy wywołać menu kontekstowe, a z niego wywołać polecenie skanowania zaznaczonych obiektów (dyski, foldery, pliki, programy lub skróty).
6. Instalowanie i uaktualnianie programu oraz bazy wykrywanych wirusów poprzez Internet. Program instalacyjny umożliwia nie tylko pierwszą instalację programu w systemie, ale także późniejszą aktualizację instalacji (np. rozszerzenie bazy wykrywanych wirusów). Instalacja lub jej uaktualnienie może być dokonana na podstawie plików lokalnych (np. na dyskietce instalacyjnej), ale także z Internetu. W tym przypadku program instalacyjny pobiera z sieci tylko pliki wymagające uaktualnienia.

Intel 400 Mhz!

W przyszłym roku Intel planuje produkcję nowych procesorów Pentium, taktowanych zegarem 300-450 Mhz!!! (w tym Pentium II 400 Mhz). Pierwsze takie procesory powinny pojawić się jesienią przyszłego roku. Ambitnych czytelników CDA ostrzegamy, że mają one kosztować około 25-35 mln (!) za sztukę. Cóż, poczekamy aż staniejąa... a twórcy gier zapewne już „przymierzają" nowe gierki do tych chipów...

Descent III

Wszyscy fani Descenta mogą już rozpocząć zbiórkę funduszy, nadchodzi bowiem trzecia część tej gry! Descent III powinien pojawić się w okolicach najbliższych wakacji.

Fox Interactive zawarł umowę z Electronic Arts, dotyczącą dystrybucji ich nowych gier. Fox Interactive znane jest graczom z gier: Alien Trilogy, Independence Day i Die Hard Trilogy. Firma ta przygotowuje sporo nowości na PC: CROC (więcej informacji o tej grze już w najbliższych numerach), platformówkę 3D; The X-Files: Unrestricted Access - interaktywną przygodę z filmem X-Files, The Simpsons: Virtual Springfield - gra przygodowa na motywach The Simpsons (może być czad!), Anastasia - przygodówka bazująca na znanym (ale czy u nas?) filmie animowanym, oraz Aliens vs. Predator - trójwymiarowa gra akcji.

http://www.foxinteractive.com/products/croc/croc.html

CROC™ LEGEND OF THE GOBBOS

LucasArts zapowiada kolekcję gier o nazwie The LucasArts Archieves vol. III. W skład zestawu wejdą: Dark Forces, The Dig, Full Throttle, Monkey Island Madness (połączone w całość dwie pierwsze części tej słynnej przygodówki), Afterlife i demo of The Curse of Monkey Island.

Już niedługo na naszych komputerach będzie można pograć w Gex 2 oraz Pandemonium 2. Pierwsza pojawi się w październiku, druga - w 1998.

Spectrum Holobyte na fali! Jego dochody do 30.06 wyniosły 7,8 mln $. Należy jednak wspomnieć, że ich gra Star Trek Generations (dystrybutorem tej gry jest Microprose) sprzedaje się... no, dużo dużo gorzej, niż oczekiwali producenci. Rozesłano po świecie 150.000 kopii, a sprzedaż mocno kuleje...

Premiery w Accolade: Legends '98 - wczesna jesień tego roku, Jack Nicklaus 5 - listopad, a Hardball 6 przesunięto kolejny raz - tym razem na marzec'98. Test Drive 4 - październik, podobnie jak Deadlock 2. Redline - luty'98.

Już wkrótce (gdy to czytacie, gra jest już w sprzedaży) powinna pojawić się od dawna anonsowana gra WAR, Inc. firmy Interactive Magic. Przypomnijmy: jest to RTS z elementami gry handlowej. Wcielamy się w szefa najemników, wynajmującychg swoich ludzi do rozmaitych misji. Więcej przeczytacie w jednym z wcześniejszych CDA.

Znany w Polsce dystrybutor gier Mirage Media, potwierdził informacje o planowanym wydaniu gry Warlords III. Trwają także rozmowy nad możliwością wydania w naszym kraju sequela Mysta.

Interplay dokonał restrukturyzacji, dzieląc swoich twórców na 5 niezależnych zespołów, specjalizujących się w określonym gatunku gier: przygodówki, RPG, strategia, sport, action/arcade. Czy to zaowocuje wzrostem jakości gier? Czas pokaże...

Sandy Petersen, ongis ID Software, obecnie pracuje już w Ensemble Studios, którą to firmę kojarzymy z grą Age of Empires. Petersen ma swój udział w wielu znakomitych grach: Civilization, Doom, Quake. Teraz pracuje nad grą fantasy (ponoć rewelacyjną). Swoją drogą - co się dzieje w ID? To już n-ty pracownik, który „dał nogę" z tej firmy...

Thrustmaster, producent rozmaitych „wajch" do gier, chwali się bardzo znaczącym wzrostem zysku w porównaniu z ubiegłym rokiem (o 68%). Gdy pojawią się nowe gry sportowe, zapewne będzie jeszcze lepiej ;-).

8th Wonder Games, twórca Drachen Zor (nawalanki 3D, dystrybuowanej przez Southpeak Interactive, więcej o tej grze napiszemy już wkrótce) pracuje nad RPG-owskim systemem gier on-line, o nazwie Infinity Game System. Ponoć ma on zapewniać niezwykle bogate możliwości kreacji własnych światów i zasad nimi rządzących.

Vicarious Visions to nowa firma, debiutująca grą Dark Angael. Bazująca na engine gry Abuse (Crack Dot Com), Dark Angael to pod względem założeń typowa gra akcji, ale ponoć zawierająca zupełnie nowe pomysły, które zrewolucjonizują ów ograny temat. Demo powinno być lada chwila...

Konsorcjum 11-tu firm, zaangażowanych w systemy 3D audio dla gier komputerowych, utworzyło klona Microsoft's DirectSound, który pozwoli na sprzętowe przyspieszenie 3D audio w grach na PC. 3Dxp, znany pod nową nazwą API jest kontynuacją DirectSound v3.0, i zasadniczo jest „patchem" dla DirectX v 3.0. Więcej informacji dotyczących API znajdziesz w IASIG Web Site.

Poszukiwanie skarbów

Jeśli zawsze marzyłeś o poszukiwaniu skarbów, lub chcesz pogłębić swoją wiedzę na temat tego dla wielu tajemniczego i ekscytującego zajęcia, koniecznie zajrzyj na stronę firmy Armand, która zajmuje się produkcją wykrywaczy metali. Znajdziesz tam odpowiedź na pytania jak zostać poszukiwaczem skarbów, jak można skontaktować się z polskimi poszukiwaczami, jaki jest potrzebny sprzęt do poszukiwań, jak polskie prawo reguluje kwestie związane z poszukiwaniem skarbów, a przede wszystkim co to jest poszukiwanie skarbów. Początkujący poszukiwacze znajdą tu także informacje o książkach i poradnikach wartych przeczytania w celu pogłębienia wiedzy. Można także dowiedzieć się o terminach najbliższych imprez, na których będziemy mogli wymienić doświadczenia i wiadomości z ludźmi o podobnych zainteresowaniach, itp. Adres strony: http://www.armand.polbox.com/

Cruicible

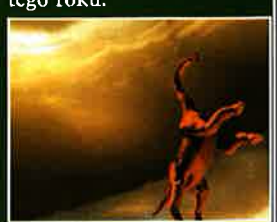
Jak by to powiedzieć... Nie jest to już typowa zręcznościówka, ale jeszcze nie jest to RPG... Ta gra zawiera jednak elementy obu tych gatunków, wszelako z dużą przewagą „action games".

Zadanie gracza jest proste: wytłuc 24 gatunki rozmaitych potworów, zamieszkujących 6 odrębnych światów, które składają się z 10 odrębnych etapów (czyli w sumie 60 misji). A gdyby to nie wystarczało, to do gry dołączony będzie edytor misji. Gracz ma do wyboru 9 zróżnicowanych typów bohaterów (od człowieka-jaszczurki po magów i Smoczych Rycerzy); każdy bohater posiada specyficzne umiejętności, niedostępne innym postaciom.

Można będzie pogrywać solo jak i w trybie multiplayer (do 8 graczy jednocześnie). O grafice wystarczy powiedzieć tyle, że powala. Gierka pojawi się pod koniec tego roku, będzie chodzić pod Windows'95.

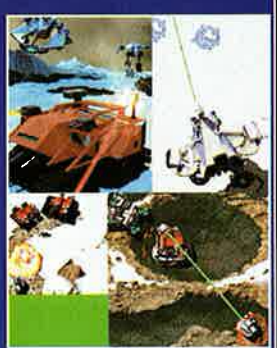
Evolution

Mówcie co chcecie, ale to może być gra pięciolecia - przynajmniej dla tych graczy, którzy są zakochani w grach typu Civilization. Jej założenia są proste - ewoluuj lub giń! Masz na to 360 milionów lat. Historia zaczyna się w momencie gdy na Ziemi istnieją tylko dość prymitywne zwierzęta, z których - być może - powstaną kiedyś istoty obdarzone inteligencją. I to jest właśnie zadanie dla gracza - musi jako pierwszy stworzyć gatunek istot rozumnych. W Evolution może uczestniczyć jednocześnie do 6 graczy. Na uwagę zasługują liczne znakomite sekwencje 3D. Grę tworzy Interplay, premiera - późna jesień tego roku.



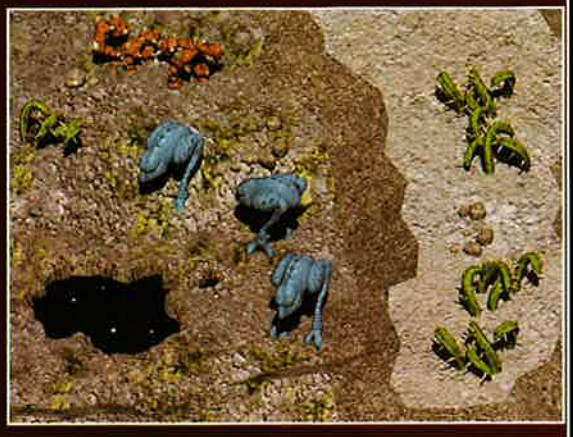
Extreme Tactics

Multiplayerowa strategia w czasie rzeczywistym, dziejąca się w przyszłości, na planecie Calabria, na której liczne klany walczą o coraz bardziej malejące zasoby złóż mineralnych, gwarantujące przetrwanie. Gracz może wcielać się w przywódców dwóch klanów. Każdy z nich specjalizuje się w produkcji określonych typów jednostek (np. latających), które dysponują przewagą technologiczną nad zbliżonymi maszynami konkurencji. Wszelako setki możliwych oddziałów i pojazdów bojowych (podzielonych na 20 podstawowych kategorii) sprawią, że przeciwnik nie będzie mógł w sensowny sposób przewidzieć w jaki sposób pokierujesz rozwojem swoich sił i czym aktualnie dysponujesz. W czasie gry zmuszony jesteś do wydobywania surowców i tym samym prowadzenia



zwiadu geologicznego, mającego wykryć złoża potrzebnych do produkcji danych jednostek minerałów. Duży wpływ na skuteczność oddziałów będzie miało ukształtowanie terenu (np. ciężkie czołgi utkną na bagnach). Teren, nawiasem mówiąc, ma mieć wręcz fotorealistyczną grafikę i być bardzo urozmaicony (tereny pustynne, góry, itp. w sumie 15 rozmaitych stref klimatycznych). W czasie walk można m.in. robić zasadzki, prowadzić wojnę elektroniczną (infekcje wrogich systemów wirusami komputerowymi), tworzyć umocnione (defensywnie) sektory terenu, itp. Każdy z klanów należy przeprowadzić przez kampanię składającą się z 11 kolejnych misji (co w efekcie daje 22 misje w grze), ale możliwe jest też granie w wybraną przez gracza dowolną misję. W zabawie może brać równoczesny udział do 8 uczestników. Do gry dołączony jest edytor poziomów, istnieje też możliwość upgradeowania gry projektami nowych broni, ściąganymi z Internetu. Producentem jest Media Station, a gra powinna ukazać się w grudniu tego roku.

Remnants



Cóż, kolejny RTS, dziejący się przyszłości, gdzieś na odległej planecie... Wyróżnia się dość oryginalną (jak na RTS) grafiką 3D. 30 misji, około 45 typów uzbrojenia, możliwość gry w trybie multiplayer. Gra ta przypomina klimatem Dark Colony skrzyżowany z Fallen Haven. Ciekawostką jest możliwość ingerencji gracza w parametry wytwarzanych jednostek, dzięki czemu nie jesteśmy skazania na produkcję z góry zdefiniowanych oddziałów i pojazdów; możemy przystosować je do własnej taktyki walki, np. redukując opancerzenie na korzyść mobilności, etc. Ważne jest też to, że w tej grze wygrywać będzie nie ten, kto będzie szybciej budował kolejne struktury, czy oddziały, a ten kto stworzy jednostki lepiej przystosowane do aktualnej sytuacji na polu bitwy. Czyli - liczy się jakość, a nie ilość... Gra pojawi się zimą tego roku, wymaga Windows'95.

Enemy Zero

Jill Cunniff, główna wokalistka zespołu Luscious Jackson, wcieli się w rolę Laury Lewis, bohaterki gry Enemy Zero, autorstwa Segi. Gra pojawi się w listopadzie (w USA). Za design odpowiada niejaki Kenji Eno (niektórym to nazwisko dużo mówi), a muzykę robi Michael Nynman (gość ma na koncie parę nagród za muzykę, więc można się spodziewać, że będzie ona na piątkę).

Kreskówki z komputera

Technology Integration Group i Virtual Image Productions rozpoczęły współpracę pod szyldem TIG Publishing LLC. Już niedługo pojawią się dwie gry tej „spółki": Shadoan i Reaches, gry będące skrzyżowaniem przygodówek i gier akcji. W Shadoan ma być 70.000 ręcznie tworzonych klatek animacji i 30 tematów muzycznych, skomponowanych przez autorów muzyki do Pięknej i Bestii oraz Pocahontas.

Red Guard

Gra firmowana przez Bethesda Software. Utrzymana jest w klimacie modnych ostatnio trójwymiarowych gier akcji w rodzaju Tomb Raider, ale wzbogacono ją o elementy przygodówki (dialogi, rozwiązywanie zagadek). Jej akcja rozgrywa się na morzach pewnego fikcyjnego świata, w realiach odpowiadających naszemu XVI-XVII wiekowi. Głównym terenem naszego działania jest mała wyspa, na której sterujemy najemnikiem Cyrusem, (widzianym w TPP). Cyrus ma spore kłopoty - jego siostra zaginęła w tajemniczych okolicznościach. Nie ma rady - trzeba odnaleźć siostrę i przy okazji surowo ukarać porywaczy. To może nie być takie proste, gdyż... nie, nie zdradzajmy tej niespodzianki! W czasie gry Cyrus szatkuje wrogów swoim pirackim kordelasem (walki to bardzo istotny element gry; należy więc szybko opanować tajniki fechtunku). Grafika - efektowna i realistyczna, z dużą ilością efektów świetlnych i cut-scenek. Ci, którzy lubią Daggerfall, Alone in the Dark, czy wspomniane już Tomb Raider, powinni zapamiętać ten tytuł...

Cybernetyczny listonosz

Kto ma ochotę przesłać elektroniczną pocztówkę powinien zajrzeć pod adresem http://www.rava.com.pl/kartki/. Usługi tego typu świadczy firma Kot i Pies Sp.z.o.o (to nie jest żart).

Powrót Zwierzaków

Polski dystrybutor gier firma LEM wydac ma jesienią zestaw „Total Animals". Znajdziecie w nim Worms, Catz i Dogz (te dwa ostatnie to programy, które umożliwiają hodowlę komputerowych zwierzaków w naszym komputerze). A czym jest gra Worms, to nie musimy chyba tłumaczyć? Zestaw zawierać będzie polską instrukcję obsługi. Postaramy się napisać o nim nieco więcej, najprawdopodobniej za miesiąc.

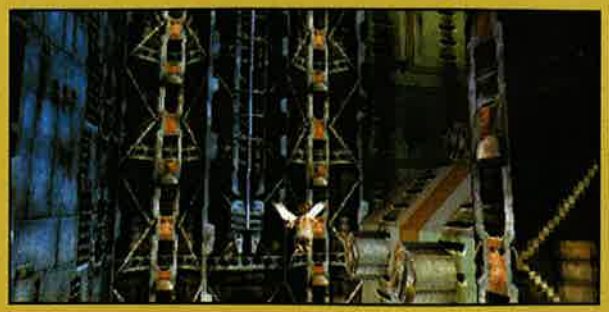
Demon Isle

RPG-owska gra akcji rozgrywana w czasie rzeczywistym, tworzona przez Cat Daddy Games. Tradycyjnie już należy wyruszyć przeciwko siłom zła, ucieleśnianym tu pod postacią olbrzymiego demona Zoraxa. Ale aby móc zmierzyć się z demonem, gracz musi przedtem wyjść cało z 7 zleconych mu misji. Możliwa jest gra w trybie multiplayer. Teren gry obejmuje obszar około 15 mil kwadratowych. Grafika w 3D i hi-colorze. Mile widziane są komputery z procesorami MMX i akceleratorami graficznymi - tylko ich posiadacze będą mogli ocenić grę w całej jej krasie. Gra ukaże się w październiku tego roku, działa tylko pod kontrolą Windows'95.

Dzień sądu

W PRODUKCJI

Producent: Shiny Ent. (0044) 17545893271



Gdyby kiedyś - powiedzmy w teleturnieju Vabank - padło hasło „Shiny", to jedyna odpowiedź (a właściwie - pytanie), jaka od razu się nasuwa, brzmiałaby „jaka firma stworzyła grę MDK"? I nic dziwnego, MDK po prostu zabiło graczy; nie znam nikogo, kto nie mówiłby o niej w samych superlatywach. MDK to czad i (w swej kategorii) jakość absolutna. W napięciu oczekiwaliśmy więc wieści z tej firmy, dotyczącej nowej gry. Czy będzie równie dobra jak MDK? O czym będzie? Kiedy się pojawi? Jakie będzie miała wymagania sprzętowe - oto najczęstsze pytania, jakie nurtowały umysły tysięcy graczy.

Na niektóre pytania znamy już odpowiedzi, stąd właśnie ten artykuł. Już teraz można powiedzieć, że Messiah (bo tak nazywa się gra) będzie co najmniej tak dobry jak MDK, a pod względem grafiki nawet lepszy (po prostu popatrzcie na screeny, które są wymowniejsze od dziesiątków słów). Ta trójwymiarowa gra akcji będzie czymś, co zatka gęby posiadaczom konsol. W grze zachowano kilka patentów z MDK (np. tryb snajpera - i bardzo dobrze, bo to mnie najbardziej jarało!). Nic nie wiadomo o wymaganiach sprzętowych, ale nie chcę Was straszyć... Czy wiecie jaka ma być (wedle twórców gier) przeciętna konfiguracja komputera gracza w 1998? Hmm... P-200, 3Dfx, itp.

Gry robione są więc pod takie właśnie wymagania... i nie wygląda, by Messiah chciał zadowolić się czymś dużo skromniejszym. Nie wiem jak Wy, ale ja już intensywnie kiszę kasę na konieczny upgrade. Ale nie będę Was więcej straszył, niech to zrobi sam Messiah. Jego fabuła rozgrywa się bowiem w przededniu bliskiego Sądu Ostatecznego... Przepowiedziano, że ze złamaniem siedmiu Pieczęci, nadejdzie koniec świata. Pieczęcie te powstrzymują moce Piekła i Nieba od bezpośredniego objawienia się na Ziemi i chronią istnienie Ludzkości. Ze złamaniem każdej z Pieczęci na Ziemi ma się objawić nowa Potęga, która oczyści świat z przewrotnych i zdeprawowanych. Nie czas jeszcze na koniec świata, ale wygląda na to, że i tak się go nie uniknie. Siedem Pieczęci Apokalipsy ukryto, aż do dnia Ponownego Przyjścia Pana. Jak długo pozostaną całe, siły Nieba i Piekła nie będą mogły się zmierzyć w Ostatnim Boju - to przepowiedzieli prorocy. Ponieważ Pieczęcie są całe, Piekło i Niebo nie mogą działać na Ziemi wprost. Tymczasem siły Piekła zaczęły skrycie przygotowywać się do konfrontacji i wysłały na Ziemię emisariusza, który ma przygotować grunt pod Ostatnią Bitwę. Rozpoczynając przez wyznaczonym czasem spodziewają się przechylić szale zwycięstwa na swoją stronę i wygrać Bitwę, zanim Niebo połapie się, o co chodzi. Nikt nigdy nie twierdził, że Piekło ma grać uczciwie. Ale w Niebie ludzie (???) również nie są w ciemię bici. Dzięki swoim agentom i informatorom (w Piekle? - zresztą nikt nigdy nie twierdził, że Niebo nie posiada agencji wywiadowczych) wysłało swego własnego wojownika, który ma powstrzymać siły ciemności. Aniołowie zbierają całą swoją moc i, dzięki pewnym biologicznym eksperymentom, tworzą na Ziemi Istotę, która staje się naczyniem świętego blasku. Rezultatem jest Bob (oczywiście Amerykanin!), który ma znaleźć siedem Pieczęci, tak iżby można je było złamać w porze właściwej na Ostatnią Bitwę. Musi on również odnaleźć i zniszczyć wojownika Zła, by przywrócić na Ziemi Równowagę aż do dnia PPP. Pole bitwy zostało więc wybrane i przeciwnicy zajęli już miejsca. Koniec Świata jest bliższy niż myślisz. Przerażające, co? To już się możecie zacząć bać (i oblizywać w oczekiwaniu uczty).

Demo gry zapowiadane jest na koniec tego roku, data premiery jest nieznana.

OGRE

Nasze Wacki...

W PRODUKCJI

Seven Stars ✆ (058) 412011 w. 32

Firma Seven Stars debiutowała jakiś czas czemu przygodówką „Kajko i Kokosz". Gra ta wzbudziła dość mieszane uczucia graczy (czego dowodem choćby recenzja tej gry w wersji na CD w 6/97 CDA). W każdym razie producenci wzięli sobie do serca krytyczne uwagi i należy oczekiwać, że właśnie tworzona przygodówka „Wacki - kosmiczna rozgrywka", będzie pozbawiona wad K&K.

Gra ta osadzona jest w swojskich, polskich realiach, a jej bohaterami jest dwóch młodych ludzi: Franc i Edek, zwany „Browarkiem". Nie żadni tam supermani, obdarzeni nadnaturalną mocą i niezwykłą urodą, a zwykli polscy przeciętniacy tuż po maturze, którzy chcą dobrze zabawić się na wakacjach. I nawet nie wiedzą jeszcze, że czeka ich taka przygoda, jakiej nie wyśniliby nawet po kilku skrzynkach ich ulubionego „browaru". Oto bowiem dziwny splot okoliczności sprawił, iż staną się bohaterami na międzyplanetarną skalę. Muszą uratować rodzinną planetę Xymeńczyków. (Ratując planetę kosmitów ocalą jednocześnie Ziemię od zagłady). By tego dokonać, konieczne jest odnalezienie urządzenia zwane ACME (nazwa jakby znajoma, szczególnie dla miłośników kreskówek braci Warner). ACME to skrót od Atomowy Czasoprzestrzenny Modyfikator Energii. Wyżej wymienione urządzenie zostało skradzione przez tamtejszych terrorystów. Nawiewając przed kosmiczną policją, złoczyńcy zgubili jeden z elementów ACME, który - po roztrzaskaniu się na kilka części - znajduje się teraz w najrozmaitszych rejonach Ziemi. Zadaniem naszego duetu jest skompletowanie tego urządzenia i przekazanie go kosmitom.

Czeka nas więc wędrówka po pięciu ziemskich kontynentach (każdy jest osobnym etapem gry); w każdym etapie należy odnaleźć jeden element ACME, a ponadto chłopaki muszą jeszcze pogłówkować, jak dostać się na kolejny kontynent (co wcale nie jest takie proste). Fabuła nie narzuca nam ścisłego planu wędrówki; gracz sam ustala, gdzie pójdzie po zakończeniu danego poziomu gry. Łącznikiem pomiędzy etapami są filmy animowane, pokazujące perypetie chłopaków podczas wędrówek.

Gra polega na zbieraniu przedmiotów i używaniu ich w odpowiednim miejscu i czasie. Autorzy gwarantują, iż każda plansza będzie dodatkowo „napakowana" wielką ilością animacji nie związanych bezpośrednio z akcją gry. Praktycznie wszystko, na czym klikniemy, wywoła jakąś (mniej lub bardziej zabawną) reakcję programu. Humor będzie zresztą wszechobecny w tej grze; wystarczy zresztą spojrzeć na screeny - specyficzna, „zalatująca" nieco innym duetem (B&B) kreska, nie pozostawia co do tego złudzeń. Gracz wybiera w dowolnym momencie, którą z dwu postaci chce kierować. Charaktery bohaterów powodują, że pewne rzeczy może robić tylko jeden z nich (np. Franc z racji wysokiego wzrostu może zbierać przedmioty ulokowane wyżej). W niektórych przypadkach bohaterowie muszą współpracować ze sobą, np. chcąc zebrać wełnę z barana jeden z bohaterów musi odwrócić jego uwagę, a drugi go „oskubać". Samej gry nie ilustruje muzyka, ale jest obecne doskonałe tło dźwiękowe, adekwatne do wyglądu i klimatu planszy. Nie wiemy nic na temat sterowania w tej grze. Prace nad „Wackami", prowadzone przez 30-to osobowy zespół, zbliżają się już do końca. Wedle wszystkich znaków na niebie i ziemi, gra powinna pojawić się w sprzedaży w okolicach listopada tego roku. Program funkcjonować będzie w systemach DOS oraz Windows 95. Gra pracuje w rozdzielczości 640 x 480 x 256 kolorów (również wszystkie pełnoekranowe animacje...). Minimalne wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD ROM 2x, karta dźwiękowa, myszka.

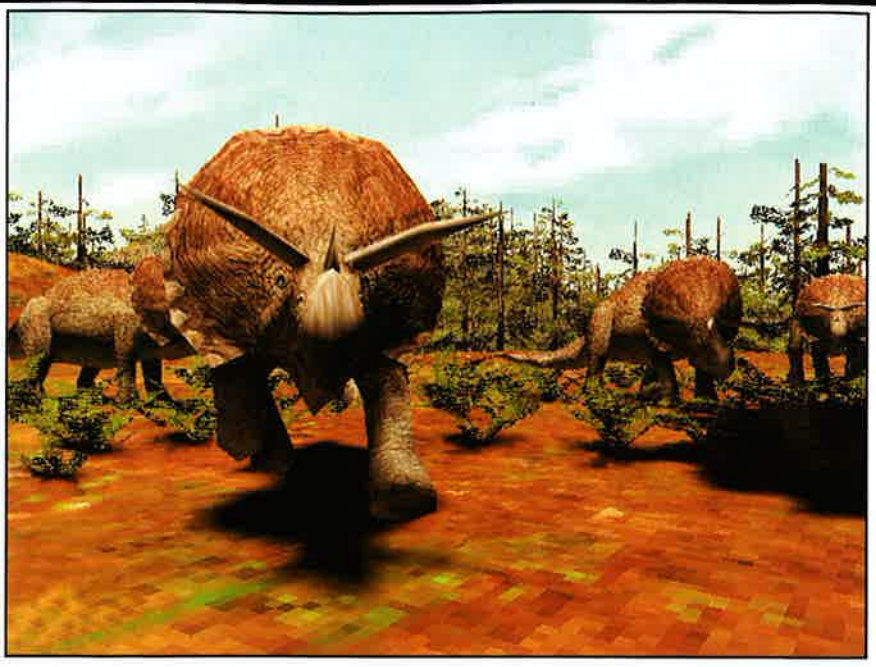
U dołu: Wacki w akcji, kto zgubił sztuczną szczękę?

UGLY JOE

Intruz z jaja

W PRODUKCJI

Producent: DreamWorks Interactive ✆ (001) 310 234 7000



To było do przewidzenia - ostatni film Stevena Spielberga „Zaginiony świat" osiągnął sukces. Choć właściwie nie trzeba było niczego przewidywać. Jeżeli Spielberg bierze się za nowy film, to jest pewne, że będzie on przebojem. Jeśli na dodatek robi sequel swojego wielkiego szlagieru „Jurassic Park", to tym bardziej wiadomo, że nie może to być finansowa klapa. To naprawdę wielki biznes i panowie z Hollywood nie pozostawią niczego przypadkowi. A film to tylko swego rodzaju pretekst: za nim idzie ogromny przemysł najrozmaitszych gadgetów i wszystkiego, co tylko może nosić dinozaurowe logo. Jednym z elementów tego przemysłu jest także gra Trespasser wyprodukowana przez DreamWorks Interactive.

Ekipa z DreamWorks, znana w Polsce przede wszystkim ze świetnej przygodówki „Neverhood", postanowiła, że w postaci interaktywnej gry pokaże wydarzenia, które miały miejsce rok po wypadkach przedstawionych w „Zaginionym Świecie". Jak się okazuje, coś jednak przetrwało... a my wcielamy się w postać rozbitka - Anny, która musi uciec z tajemniczej wyspy o równie tajemniczej nazwie „Miejsce B", przedzierając się przez góry, dżunglę i różne budowle postawione przez InGen Bioengineering. Uciec - a przede wszystkim przeżyć. Czy zrobimy to, chowając się przed każdym niebezpieczeństwem na drzewo, czy też mężnie stając oko w oko z drapieżnymi bestiami - to już zależy od nas.

Trespasser to przygodówka „first person perspective", czyli po polsku (?) mówiąc: perspektywa „doomowata". Jednak, jak twierdzą twórcy gry, „Trespasser" zawiera tak wiele udoskonaleń technologicznych oraz innowacji projektowych, że można wręcz mówić o nowym standardzie w tego typu produkcjach. Inaczej mówiąc (a chodzi tu przecież o biznes) konkurencja wygląda przy niej - nomen omen - „prehistorycznie".

Trespasser wyznacza nową jakość w grach 3D. Nie jest to typowa strzelanka, w której ganiamy po korytarzach wymyślonych od zera krain, szukając ofiar i samemu unikając zostania takową. Nie ma już tu punktów lub pakietów medycznych, w których w jednej chwili możemy przywrócić swoją pierwotną witalność. Brak przerażających wizji - wytworów chorej lub przynajmniej umęczonej wyobraźni twórców - żadnych stacji kosmicznych, żadnych lochów, mutantów, strugów krwi lub innego obrzydlistwa, bryzgających na wszystkie strony po celnym strzale z miotacza: gwoździ, granatów, antymaterii czy czego tam jeszcze. Trespasser wprowadza nas w świat prawie realny. Owszem, nie ma już dziś dinozaurów, ale kiedyś były. Jest również całkiem możliwe, że zachowywały się podobnie, jak na spielbergowskich filmach. Środowisko jest wymyślone, ale prawdopodobne - takich wysp z dżunglą, wzgórzami i lagunami jest na świecie przecież wiele. Świat gry posiada cechy zupełnie naturalne - nie można lewitować ani przechodzić przez ściany. Raz pada deszcz, kiedy indziej świeci słońce, ale nie trzynaste słońce planety X, tylko nasze, ziemskie. Trzeba się odżywiać, odpoczywać, uciekać przed drapieżnikami lub też z nimi walczyć - ale przy pomocy znalezionych przedmiotów- czyli głównie własną pomysłowością.

Działań dinozaurów nie można łatwo przewidzieć. Udoskonalono mechanizmy

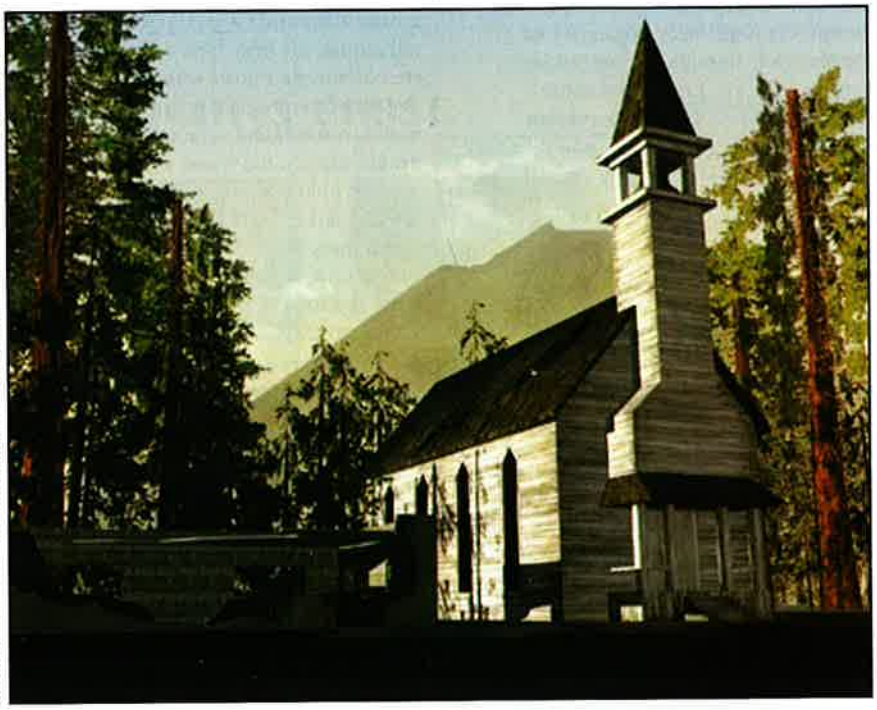
sztucznej inteligencji, tak więc nie możemy się zdać na schematy zachowań typu „gdy mutant Y wychyli głowę zza ściany, a robi to z regularnością szwajcarskiego zegarka, odstrzelimy mu głowę", znanych z dotychczasowych strzelanek 3D. Brak też schematów dotyczących naszego działania. Dotychczas obowiązywała zasada „kto pierwszy, ten lepszy"- czyli „o nic nie pytaj tylko strzelaj". Trespasser łamie te przyzwyczajenia. Jak się okazuje, walka nie zawsze jest najlepszym sposobem rozwiązywania konfliktów. Zamiast przecież bić się z zagrażającym nam paskudnym jaszczurem, możemy rzucić się do ucieczki, naprowadzając przy okazji naszego przeciwnika na siedzibę Tyranozaurusa. Ten załatwi już za nas „mokrą robotę". Również walenie na dzień dobry triceratopsa w głowę podręcznym kawałem gałęzi nie ma większego sensu - jeśli my nie będziemy mu przeszkadzać w przeżuwaniu kolejnego drzewa, zostawi nas po prostu w spokoju. Cała fizyczna strona „Trespassera" skonstruowana została w sposób mający jak najbardziej przypominać realny świat. Przedmioty można stawiać jedne na drugich, można nimi rzucać, przestawiać, mogą uderzać i rozbijać się. Są realistyczne do tego stopnia, że gdy np. podniesiemy podczas wędrówki przez dżunglę spadłą gałąź, zobaczymy pod nią zgniły mech.

Każdy ruch dinozaurów zależy od aktualnej sytuacji: zewnętrznych warunków fizycznych, inteligencji, siły mięśni. Prehistoryczne potwory reagują na wiele różnych czynników np. dźwięk. Raptor, przechodzący obok chatki, w której się chwilowo skryliśmy, może usłyszeć nasze poruszenia. Jeśli nie podparliśmy drzwi np. krzesłem, za chwilę mamy nieproszonego gościa w domu. Nie jesteśmy jednak jeszcze straceni. Nawet jeśli nie mamy chwilowo pod ręką żadnej broni, mamy szansę wykorzystać w tym charakterze np. nogę od stołu, który niewątpliwie się rozleci pod wpływem ciężaru naszego intruza. Gady odczuwają głód, potrzebę bezpieczeństwa i strach przed bólem.

Zmieniło się także podejście do rozwiązywania zagadek. Nie będziemy już musieli miotać się po labiryntach, poszukując tego jednego jedynego przycisku, dźwigni czy zagłębienia w murze, by przedostać się do następnego labiryntu lub na kolejny poziom. W Trespasserze będziemy rozwiązywali problemy naturalnie wynikające ze środowiska. Na przykład trzeba będzie zaimprowizować przejście przez zburzony most, odpowiednio powtykać elektryczne kabelki, by zastawić pułapkę na kolejnego „przyjemniaczka" bądź zbudować z pudełek swego rodzaju pomost, umożliwiający nam np. obserwację dinozaurów w jakimś niedogodnym krajobrazie. Również używanie broni - w tym wypadku znalezionych przedmiotów - nie będzie się polegało na naciskaniu odpowiednich klawiszy. Tutaj nasza bohaterka nosi np. kija za pasem i trzeba go wyciągnąć, nim posłuży on do „pogłaskania" po główce kolejnego - zaurusa.

A wszystko to w takiej grafice 3D, jakiej jeszcze nie było. Na dodatek muzyka, po raz pierwszy w dziejach gier komputerowych generowana jest „w locie", w zależności od rozwoju wypadków. Żeby było jeszcze piękniej, gra ma działać już pod Pentium 90 z 16 MB RAM i z 4x CD-ROM-em. Wszystko to pozwala przypuszczać, że „cyfrowy sequel" „Zaginionego Świata" będzie sukcesem. Tak, jakby można było w to wątpić...

MARCIN BOREWICZ



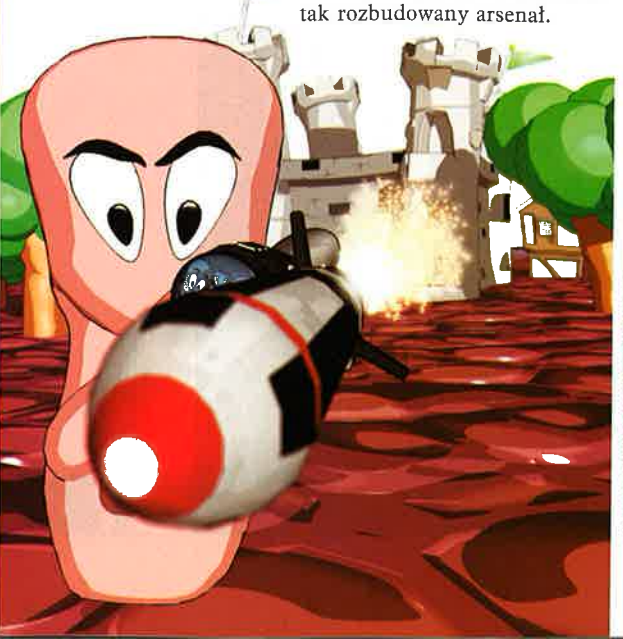
Robaczki kontratakują

W PRODUKCJI

Producent: Team 17/Microprose ✆ (0044) 1444246333

Czy przypominacie sobie grę Worms, pamiętny przebój ze świąt roku 1995? Jeśli przypadły Wam do gustu krwawe i zabawne zarazem zmagania bojowych robali, mam dla Was dobrą wiadomość - robaczki kontratakują! Przed nami druga część ogródkowych zmagań między Turkuciem Podjadkiem i Gąsienicą Magdą. Oddziały zwerbowane, broń wyczyszczona, a pobliski park miejski zajęty przez bandę opancerzonych biedronek. Gotowi na totalną wojnę w kuchennym koszu z odpadkami? No to do dzieła!

Twórcy gry zapowiadają, że druga część pod każdym prawie względem będzie lepsza od pierwszej, hmm, to chyba logiczne. W każdym razie przyjrzyjmy się, co nowego czeka nas w ulepszonej wersji robali. Rzecz, która rzuca się w oczy od pierwszej chwili, to grafika. Istotnie, ta z „dwójki" jest o niebo lepsza, co z pewnością umili nam rękoczyny na żarłocznych stonogach z pobliskiego kanału. Ale, ale, kto by tam sobie zawracał głowę zwykłym rękoczynem, gdy pod ręką leży tak rozbudowany arsenał.



Samej broni ma być więcej o sześćdziesiąt rodzajów, czyli innymi słowy - awantura gwarantowana i bynajmniej nie zakończy się na kilku strzałach ostrzegawczych. Jak sami już wkrótce zobaczycie, roznieść można absolutnie wszystko i wszystkich, wsłuchując się przy tym w nowe efekty stereofoniczne i nową ścieżkę dźwiękową - ze wstępnych oględzin stwierdzam, że brzmi toto całkiem sympatycznie, ale z drugiej strony, nie wnosi w zasadzie nic nowego i bardziej kojarzy mi się z jakąś krwawą jatką, aniżeli z sympatyczną strzelaniną. (A to dobre - sympatyczna strzelanina, tego jeszcze nie grali, muszę to sobie zapisać - dop. autor). Dobra, skończmy z tymi słodkościami, przed

nami jeszcze kilka niespodzianek, na które warto zwrócić uwagę. Jeśli komuś nie wystarczą te wszystkie udogodnienia, będzie mógł sięgnąć do edytora broni (i nie tylko) i dorobić sobie trochę wygarniaczy, po czym zabrać się do sprzątania wrogich jednostek, atakujących grządkę z sałatą w ogródku babci sąsiadki. Nie dajcie się zaskoczyć, gdyż niektóre zarobaczone jednostki potrafią pływać, a ponadto możecie się natknąć na osobników innych gatunków... bić zające w sandałkach, kradną marchewki! Ups, chyba mnie poniosło. W każdym razie dostępne będzie coś takiego jak edytor charakterów (zmutowany chrabąszcz w kasku z dopalaczem?) oraz wiele map (czyt. pól walki), które będziemy mogli penetrować do woli w poszukiwaniu ukrytych jednostek wroga. Twórcy określają swoją produkcję krótko: więcej rysunkowej przemocy, więcej broni, więcej spustoszenia i chaosu, czyli: większe, okrutniejsze, lepsze!

Mr Jedi

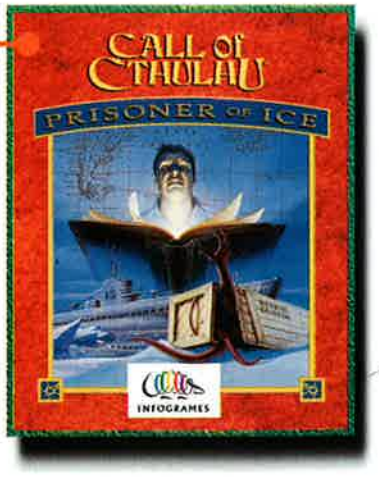
INFOGRAMES PACK

TRZY REWELACYJNE PROGRAMY W CENIE JEDNEGO !

SOLAR CRUSADE

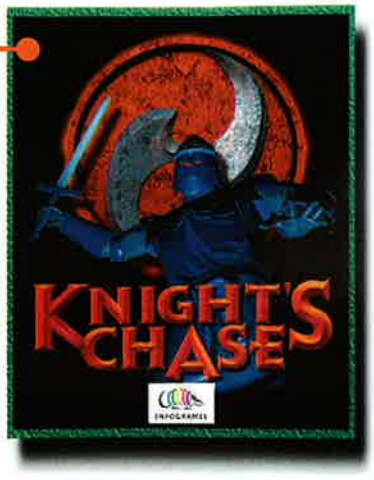
- Rewelacyjna strzelanina 3D
- Oprawa graficzna wykonana na komputerach Silicon Graphics
- Ponad 20 minut filmu w stylu Manga
- Akcja zapierająca dech w piersiach

PRISONER OF ICE



- Gra przygodowa osadzona w świecie niesamowitego kultu Cthulhu
- Ponad 60000 klatek płynnej animacji
- Ponad 150 scen, ponad 40 postaci
- Podróże w czasie i przestrzeni

KNIGHT`S CHASE



- Niezwykła gra przygodowa sięgająca czasów panowania Templariuszy
- Animacje 3D w czasie rzeczywistym
- Inteligentni przeciwnicy, tryb śledzenia
- Ponad 300 lokacji, pnad 50 postaci

** Opakowanie zawiera 3 płyty CD*
** 3 pełne gry wraz z polskimi instrukcjami*

INFOGRAMES

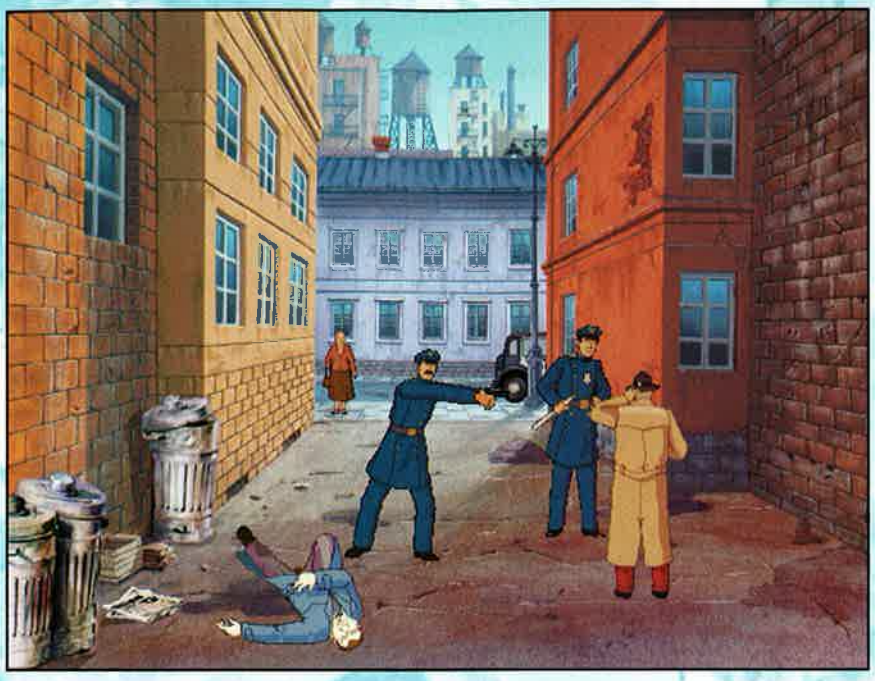
1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, www.mirage.com.pl

Śladem mordercy

W PRODUKCJI

Producent: TopWare



Ameryka w czasach prohibicji. Czarne uliczki nasiąkają zimnym deszczem. Miasto pulsuje ekscytującym, nocnym życiem. Ciemność, gęsty mrok w dziesiątkach zaułków i bram rozdziera żółte światło ulicznych lamp. Krzykliwe, pulsujące neony nawołują nielicznych przechodniów. Nierówna melodia pianina i cierpki zapach piwa unosi się ku zatrzaśniętym, martwym oknom. Z dala od hałasu tłusty szczur wychylił się z kanału, błyskawicznie przeskoczył do pobliskiego śmietnika i zatrzymał się przy wybebeszonym kuble. Już zabierał się do uczty, gdy do jego małego mózgu dotarł impuls - niebezpieczeństwo! Przerażony, spojrzał jeszcze na wysoką postać sunącą środkiem wybrukowanej granitowymi kostkami drogi i skoczył w wilgotny otwór nory...

Jack Orlando nie zauważył swego nocnego towarzysza, zresztą niewiele mógł zobaczyć, bo głowa ciążyła mu jak opróżniona właśnie butelka. Był detektywem, najlepszym detektywem w mieście, który nigdy nie pije tak dużo, by nie móc unieść broni i wykonać zlecenia. Szary płaszcz nie chronił go od zimna, mokre włosy przykleiły się do kołnierza, jednak nic go to nie obchodziło. Wspominał inne czasy, inne dni, kiedy słońce i ludzie zaglądali jeszcze do miasta. Teraz to nieważne, musi o tym zapomnieć. Najgorsze, że wplątał się w jakąś brudną sprawę, której nie rozumie. Przypadek, a może przekleństwo, wysłało mu naprzeciw swoje sługi. Ma teraz problem, który może kosztować życie, co ciekawe - nie tylko jego życie... Poszlaki i domysły spływają wraz z deszczem do śmierdzących rynsztoków, musi się skoncentrować, musi zacząć działać. Ma tylko 48 godzin, by znaleźć winowajcę, mordercą może być każdy...

Zwolennicy przygodówek mają kolejne zadanie, z którym przyjdzie im się zmierzyć. Jack Orlando nie jest głupi, ba! jest najlepszy (przynajmniej w swoim fachu), może się jednak zdarzyć, że utknie gdzieś twarzą w śmieciach, przybity nożem do krawata lub umalowany własną krwią i ozdobiony zestawem otworków po pociskach z Magnum (czyli największej lufy, jaką można trzymać za paskiem spodni). Ktoś z zewnątrz musi mu więc pomóc rozwikłać zagadkę i zdemaskować

zabójcę, a przede wszystkim poznać jego nazwisko. Jeżeli się to nie uda, Orlando być może umknie na słoneczne Hawaje, może też się zdarzyć, że wyląduje w Alcatraz, które naówczas nie było jedynie ciekawostką turystyczną, ale najlepiej strzeżonym, pełnym typów spod czarnej gwiazdy superwięzieniem.

Zapewne ciekawi Was, kto został zabity i dlaczego. Odpowiedź jest prosta jak kryminały Agaty Christie, a droga do rozwikłania zagadki, oprócz oczywistego sformułowania, które się nasuwa, (tzw. „czeski film"), najeżona jest trudnościami, zagadkami i przeciwnikami, z którymi musicie sobie w towarzystwie Orlando poradzić. Właśnie! Osobiście nie jestem zwolennikiem przygodówek, ponieważ śmiertelnie nudzę się, poszukując klucza od ubikacji, który ktoś zmyślnie ukrył w kominku. Jack Orlando jest nieco inny. Oczywiście nie ominą nikogo atrakcje w poszukiwaniu dowodów przestępstwa, ale gra jest dynamiczna i ciekawa, darowano sobie wykańczanie użytkownika chorymi zagadkami, których jedynym celem jest taka komplikacja gry, aby człowiek musiał przesiedzieć nad nią kilkadziesiąt godzin.

Mówiąc krótko: możecie wejść wszędzie, porozmawiać z każdą napotkaną osobą. Jeżeli nauczycie się wyłapywać kłamstwa i niedomówienia w wypowiedziach obywateli miasta, wykorzystacie od czasu do czasu giwerę i pięść oraz cały spryt, jakim dysponujecie, zabawa może przerodzić się w naprawdę ekscytującą przygodę. Warto podkreślić, że scenariusz gry jest nieliniowy, co inaczej mówiąc oznacza, że do rozwikłania zagadki można dojść na różne sposoby (wskazana dedukcja, raczej nie liczcie na szczęście).

Najciekawsze jest jednak, że nie będziecie musieli zastanawiać się i dumać, co wykrzyczał po angielsku bohater, uderzając między oczy gościa przy barze.

Gra powstaje w polskim oddziale firmy TopWare. Wynikiem tego będzie m.in. polska wersja językowa. Jak zapewne już zauważyliście, obserwując screeny, gra została wykonana podobnie, jak film animowany. Spotkaliśmy się ostatnio z podobną propozycją w grze The Last Express (jest pewna różnica, ponieważ „Ostatni Ekspres" miał jedynie animowane postacie, natomiast scenerie były oryginalnymi zdjęciami, a właściwie rekonstrukcjami z Orient Express). Gra bardziej przypomina jednak Broken Sword, zarówno jeśli chodzi o świetną grywalność, jak i wykonanie. W Jack Orlando wszystkie scenerie są malowane ręcznie z wielką dbałością o szczegóły, doskonale uchwycono klimat tamtych lat.

Muszę jeszcze dodać, że główny bohater to postać szalenie barwna, czarny charakter, jednak nie do końca... Przypomina nieco Phillipa Marlowe lub może Sama Spade'a, ze złotych lat tzw. „czarnego kryminału". Stąd w trakcie całej gry, otacza nas mgiełka atmosfery lat trzydziestych, specjalnie przygotowana do gry muzyka buduje właściwy nastrój. To nie przypadek. Podkładem muzycznym zajął się sam Harold Faltermeyer. jeżeli nic Wam nie mówi to nazwisko, to już spieszę z informacją, że jest to twórca kawałków, którymi oprawiono takie dzieła jak: „Top Gun, „ Beverly Hills Cop", Tango&Cash" oraz najlepszy w moim przekonaniu z całej kawalkady „Runnig Man". Jak widać facet ma na swoim koncie naprawdę poważne produkcje, a należy jeszcze dodać, że zajmuje się twórczym muzykowaniem od bez mała 30 lat.
Muzyka to wiele, ale cóż znaczyłaby nawet najlepsza muzyka towarzysząca np. Pacmanowi? Bez obaw, grafika i animacje, zostały wygładzone do perfekcji. Trochę technicznego żargonu ma Was utwierdzić w tym przekonaniu. Po pierwsze SVGA, rozdzielczość 640 x 480 oraz 65 tys. kolorków. Po drugie skomplikowane i naprawdę ciekawe kombinacje efektów świetlnych, szybkie przewijanie ekranu, oraz ponad 200 scen i 80 postaci z głowami nabitymi tekstami, które mają przygotowane na Twój widok. Nie zapominajmy również o autentycznych modelach samochodów, którymi będzie się rozbijał Jack lub zostanie nimi rozjechany. Stworzone w oparciu o oryginalną dokumentacje auta wykuto za pomocą 3D Studio Max.

Jack Orlando to gra w której postawiono na samodzielność użytkownika. Masz swobodę i wolną wolę, mimo wszystko to układanka, swoiste puzzle i jeżeli nie dopasujesz oczywistych elementów, źle skończysz. Prace nad projektem zostały zakończone, premiery gry możemy spodziewać się na dniach, jednak już dziś wiadomo, że Jack Orlando ma wielkie szanse stać sie przebojem. Najciekawsze zachowałem na koniec - cena: (39, 95!). Myślałem, że to pomyłka... Okazuje się, że za naprawdę małe pieniądze, można mieć świetną grę. Nic, tylko grać!

BENNY HILL

Mózg inkubowany

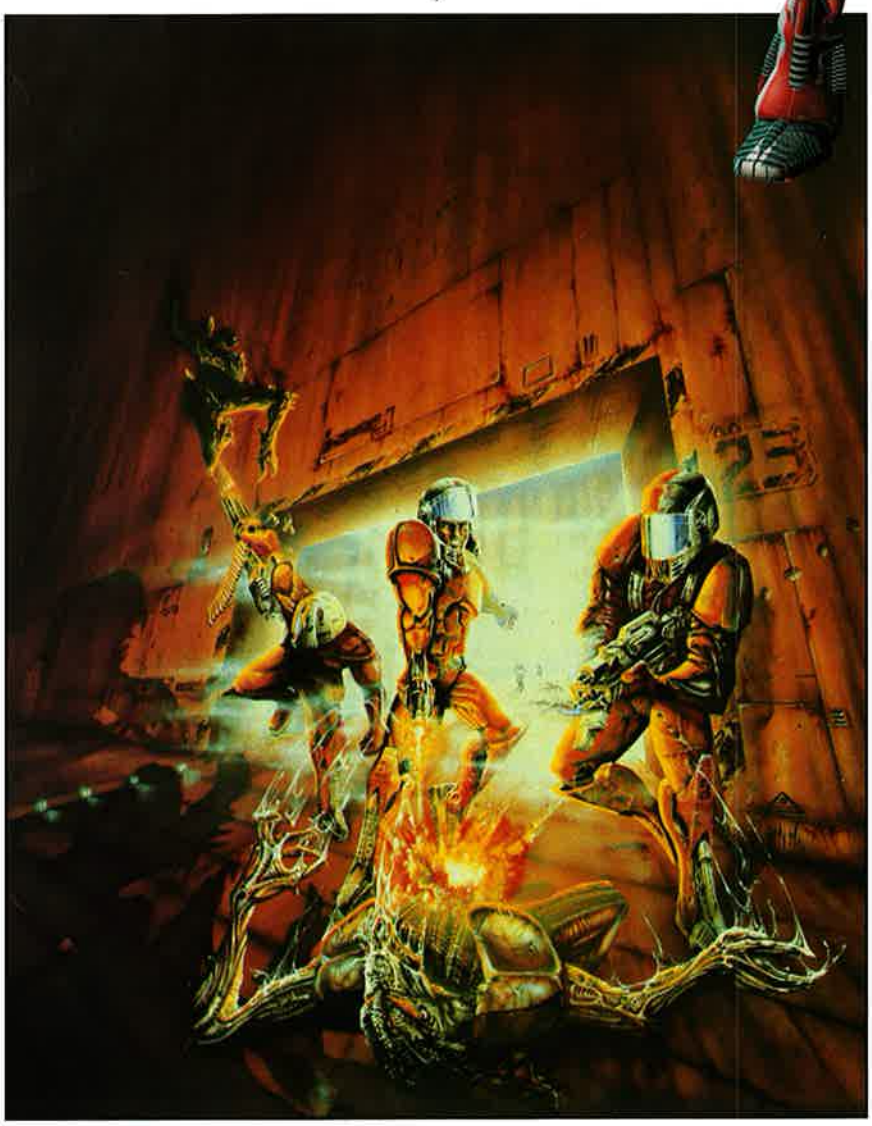
W PRODUKCJI

Producent: Blue Byte Software ✆ (0) 1604 232200

Kuźnia przebojów Blue Byte pracuje pełną parą. Chłopaki wciąż biją w klawisze, wykuwając dla nas w pocie czoła kolejne gry. Wyżarzone monitory grzeją zesztywniałe stawy, wentylatory chłodzą zgarbione plecy. Rozgrzane, zadymione oparami mózgowymi powietrze spełnia chwilowo rolę wieszaka; już wisi w nim kilka siekier. Wyładowania elektryczne pobudzają członków załogi do wytężonej pracy. Właśnie w tej chwili beta-testerzy zajęli się obróbką jeszcze ciepłego produktu. Pod bezlitosnym naporem ich pomarszczonych mózgów walczy najnowsza gra, o której być może będzie bardzo głośno...

Jeszcze niedawno, w ciemnym i dźwiękoszczelnym pomieszczeniu z czterema dwustuwatowymi kolumnami, testowaliśmy własną wytrzymałość i napięte postronki nerwów, serwując im odlotową (w dosłownym znaczeniu) grę: Extreme Assault. Warczący rotor Siouxa AH-23 spoglądającego wyłupiastymi pociskami i lufa groźnego T1 dały Obcymi porządnie po głowie. My również dostaliśmy niezłego łupnia, wybałuszając oczęta, pospiesznie układając klepki, które rozeschły się z wrażenia. Niewiele wody upłynęło, a engine E.A. przysłużyło się ponownie ludzkości, nabijając działo wycelowane prosto w nasze głowy. INCUBATION to nacięty w krzyżyk pocisk, który dla nas przygotowano.

Nie mogę co prawda obiecać, że Was zabije, ale na pewno będzie to moc wrażeń najcięższego kalibru. Osobiście jestem pełen optymizmu, ponieważ chłopaki z Blue Byte to znani w swym zamkniętym światku specjaliści. Podejmują się jedynie poważnych zadań, które owocują furą kasy, a przy okazji dają osobom postronnym szczyptę przyjemności.



INCUBATION to giera, którą można by wysłać na orbitę Quake a może X-COM. Właściwie INCUBATION dość trudno zaszeregować, posiada bowiem cechy krwistej strzelanki, nie brakuje w niej elementów strategii i perfidii RPG. Ta niestandardowa „konfiguracja", pomysł odmienny od wytłaczanych na masową skalę produkcyjniaków, jest najbardziej pociągający. Jeszcze dwa słowa o story i zaraz sobie to wyjaśnimy.

Historia zaczyna się w czasach, w których czytający te słowa już dawno przeniósł się do krainy wiecznych łowów. W odległości wielu lat świetlnych od Ziemi, na planecie Chromos, trwa spokojne, wręcz sielskie życie, które jakieś kilka miliardów lat wcześniej zwyczajnie tam sobie zakwitło. Pierwotni mieszkańcy - Scay'Geranie

zostali jednak zaatakowani przez Obcych, którzy przylecieli z pewnej błękitnej planety. Agresor okazał się jednak bardziej pasterzem swoich owieczek niźli wilkiem. Ziemianie utworzyli sobie na Chromosie miłą enklawę, czerpiąc przyjemność z uroków życia i bogactw naturalnych planety. Nazwali swoją nową ojczyznę Scal Hallwa, wiodąc szczęśliwe, leniwe życie za barierami energetycznymi, które oddzielały ich od współplanetarian.

Sielanka skończyła się nagle, gdy pękły tamy, czyli zwyczajnie coś wysiadło, zgasło światło i bariera energetyczna zniknęła jak zdmuchnięty płomyk świeczki. Scay'Geranie nawet nic nie zauważyli, w przeciwieństwie do ziemskich wirusów, które, najpierw niepewnie, a później z coraz większą ochotą, zaatakowały zastane organizmy. Spokojni i zwyczajni dotychczas Scay'Geranie zamienili się (jak za dotknięciem magicznej różdżki) w krwawe, dyszące zemstą bestie. Co prawda nie wiedzieli za co chcą się mścić, czuli jednak, że coś trzeba zrobić, zajęli się więc masową eksterminacją zwapniałych Ziemian.

Wszystko byłoby dobrze, gdyby ci nie wezwali na pomoc współziomków; oddziału Kosmicznej Piechoty. W tym momencie wkraczasz do akcji z nieodłącznym cygarem w zębach i fryzurą a la „mokra Włoszka", by dowieść bestiom, że ludzkie mięsko jest „be". Musisz powstrzymać ataki na kolonię, dokonać kilkunastu akcji odwetowych i ewakuować stację.
Tyle historii, która przyznacie sami schematyczna raczej nie jest. Czas wykonać zadanie. Na rozkazy oczekiwać będzie dziesięciu żołnierzy, którzy (o ile nie zginą), zdobędą w kolejnych misjach punkty doświadczenia, siły, bojowego animuszu, czyniące z nich prawdziwych zawodowców. Będziecie musieli bardzo troszczyć się o ich życie, bo nowy żołnierz to osłabienie oddziału, w którym nie ma miejsca dla mięsa armatniego. Kierowanie grupą ma być maksymalnie uproszczone, oczywiście istnieje możliwość rozbicia oddziału i poruszanie się każdym zabijaką z osobna. Giera rozgrywa się w systemie tur na dziesiątkach małych kwadracików, które znamy choćby z Cywilizacji (zastosowano je zamiast heksów), co już zdecydowanie pachnie strategią. W każdej chwili możesz dostać pełną informację o wrogu, stratach, zapasach, wyposażeniu itd., które błyskawicznie wczytasz z pulpitu gry. Ponieważ wszystko ma wyglądać bardzo przejrzyście i ładnie, wystarczy jedynie rzut oka, może szybka zmiana pukawki na cięższą i gramy dalej. Wydawało by się, że nie ma nic prostszego jak wpakować największe działo w łapę każdego żołnierza, ustawić ich w rządku i smażyć do potworów, którzy zachowują się jak kamikadze. Pamiętajcie jednak, że to ich planeta, gdzie czają się miliony, mogące Was po prostu zadeptać. Do pokonania mamy około dwudziestu misji oraz kilka „wirtualnych" etapów, które dostępne będą jedynie wówczas, gdy właściwie zareagujesz w którymś z przełomowych momentów. Bez taktyki ani rusz, a jeżeli nie nauczycie się wykorzystywać

dogodności terenu, możliwości pukawek i siły niemal dwudziestu środków bojowych, to szybko skończycie.

Broń ma być bardzo zróżnicowana (12 rodzajów) siłą i efektem rażenia. Ponieważ miałem okazje oglądać ujęcia z gry, gwarantuję, że widoczki są naprawdę krwiste i niczym nie ustępują rasowym strzelankom. W trakcie walki maksymalnie skomasowano efekty wizualne. Kamera płynnie lewituje ponad Twoimi plecami, będąc zawsze tam, gdzie chciałbyś właśnie zajrzeć. Gdy potwór zbliża się, by zrobić właściwy użytek z zębów i pazurów, popatrzysz przez chwilę jego oczami. Kiedy indziej, zamiast ujęcia

izometrycznego, kamera zjedzie niemalże do poziomu żołnierza, prezentując Ci to, co go tak bardzo przeraża. Na szczęście masz w plecaczku cud-witaminki: środki wzmacniające, stymulatory o różnej mocy i działaniu; znajdzie się również pospolita apteczka.

Gra pracuje, korzystając z akceleratora 3Dfx, dzięki któremu trójwymiarowe środowisko wyciska z widza wszystkie soki. Lokacje są ciekawe graficznie, nadając grze nieco ironiczny, mroczny klimat. O dźwięki i muzykę nie musicie się obawiać, słyszałem co nieco i nie grymaszę. Nie zapomniano również o opcji multiplayer. W sieci zderzy się ze sobą czterech graczy, możliwe będzie również ściskanie się czterech zawodników przy jednym komputerze. INCUBATION ma pojawić się na naszych stołach do końca tego roku. Czekam z niecierpliwością.

Czarny Iwan

Jolly Roger na maszt

Na dźwięk słowa: pirat - większość z nas wyobraziłaby sobie mocno zbudowanego jegomościa z drewnianą nogą i opaską na oku. Nieodłącznym atrybutem pirata byłaby jeszcze potężna broda, względnie zakręcone wąsiska. Nie może również zabraknąć olbrzymiego, wyszczerbionego kordelasa, złotego pierścienia lub przynajmniej wielgaśnego kolczyka w zarośniętym uchu. Zwalista, nieco otyła postać w rozchełstanym, czerwonym kubraku byłby zazwyczaj mocno poznaczony pamiątkami po rozlicznych bójkach oraz tatuażami, które oznaczałyby sprawność na innym polu... Życie pełne przygód i niebezpieczeństw, łatwych łupów i szybkiej śmierci, z którą każdy korsarz żyje „za pan brat", to obraz jaki utrwaliła literatura i kino. Któż nie pamięta choćby „Piratów" Romana Polańskiego czy barwnej legendy kapitana Flinta sygnowanej wyszczerzonym uśmiechem „wesołego Rogera".

Tym razem cofniemy się do siedemnastego stulecia. Ochrypnięte okrzyki i wiwaty oznaczają, że Twoja kandydatura na kapitana przeszła jednogłośnie. Poprzedni dynda jeszcze na rei, ale tym się na razie nie kłopocz. Płyniemy na Karaiby, po drodze złupimy kilka statków lub może trafi się jakieś nie przygotowane na nagłą wizytę miasto...

Swego czasu grałem na Amidze [a ja na C-64, Mac Abra] w Pirates, znakomitą gierkę, obecnie zabytek klasy zerowej. Buccaneer to gra, która dostarczy nam znacznie więcej emocji, wizualnie pozostawiając daleko za rufą nową, dobrą grę o podobnej tematyce: Sea Legends... Rozgrywane w czasie rzeczywistym bitwy morskie, w wyrenderowanym środowisku 3D, to niemały szok w porównaniu do wyrysowanych na bladej bitmapie stateczków. Realistyczne wykonane modele z dużą ilością detali poruszają się co prawda trochę sztywno, ale nie jest to rzecz, która szczególnie przeszkadza.

Bitwy morskie to prawdziwa przyjemność Zmagania obserwujemy w rzucie izometrycznym, chyba że wolicie smak prochu w ustach i osobiście nadzorować każdą salwę. Zazwyczaj możemy również rozwinąć żagle, by wycisnąć z łajby ostatnie węzły (niekiedy uda uciec się silniejszej ogniowo jednostce). Oprócz fajnych efektów wizualnych (podające, łamiące się maszty, podziurawione, osmalone żagle, ogień i dym po każdej salwie, itd.) do wiwatu dają niezłe sample i marsowa, klimatyczna muzyczka. Warto wsłuchać się w krzyki bosmana, może dowiemy się, że właśnie toniemy.

Zacząłem od największej w moim przekonaniu atrakcji, co nie naczy, że

będziemy tylko gonić każdy pojawiający się na horyzoncie żagiel. Nie samymi bitwami wilk morski żyje. Gra oferuje sześć ciekawych scenariuszy, w trakcie których zajmiesz się własną karierą i pomnażaniem bogactwa. Jeżeli będziesz wystarczająco sprytny, zwiniesz któregoś dnia „wesołego Rogera", uzyskasz pełną amnestię i sporą emeryturkę. Czynnikiem bardzo wpływającym na przedłużenie długości życia jest postępowanie względem załogi. Lepiej żeby byli szczęśliwi, (czytaj: lojalni), na co nadzwyczaj korzystnie wpływa odpalany im procent z grabieży. Będziesz mógł również rozwijać interesy (czyli więcej i lepiej łupić, bić i mordować), kupując lepsze statki, dodając armaty i ludzi (oczywiście na początku masz łajbę, która z ledwością sama utrzymuje się na wodzie). Negocjacje są również ważne. Możliwe jest przejęcie obcego statku, plądrowanie portów i miast. Komputerowe A. I. to niebezpieczny przeciwnik szarych komórek, jednak nic nie zastąpi satysfakcji z pokonania żywego pirata. Poprzez Internet zagra czterech desperatów, dwóch graczy może spotkać się via modem.

Buccaneer ma przynajmniej dwie zalety. Bardzo dobra oprawę graficzną z ciekawym środowiskiem 3D i sugestywną muzykę. Jak dla mnie, są to składniki z których powstaje giera zajmująca pierwsze miejsca na liście przebojów . Buccaneer zasługuje na uwagę. To gra, w którą po prostu świetnie się młóci.

INQUISITOR

Producent:
Divide Zero. Inc &SSI
Dystrybutor:
Mindscape
tel.(0044) 1444246333
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Czas Apokalipsy

Wspominaliśmy już parę miesięcy wcześniej o nieźle zapowiadającej się grze Golgotha, autorstwa Crack Dot Com (to ci goście od Abuse). Pora więc nieco szczegółowiej przyjrzeć się tej produkcji. Grą cieszyć się mogą tylko ci, którzy mają w swoich komputerach zamontowane „cosik" o nazwie 3Dfx. Pozostali czytelnicy CDA muszą zadowolić się poniższym tekstem...

Świat w XXI wieku nie wygląda w tej grze zbyt wesoło (ani też nadmiernie oryginalnie). Wojna atomowa, rozpad dawnego świata, okrucieństwo, przemoc, nieustanna walka pomiędzy tymi, którzy przeżyli... W tej scenerii rozgrywa się akcja Golgothy, będącej czymś pośrednim pomiędzy RTS i dość prostą symulacją czołgu. Naturalnie nie brak tu czystej destrukcji, gdzie najważniejszą rolę odgrywa szybki refleks i sprawna ręka. Celem gracza jest eliminacja wszelkiej konkurencji w (sumie) 40 miastach. Aby tego dokonać wsiadamy sobie do przyszłościowego czołgu (supertank), wyposażonego w samonaprowadzające się rakiety, działo i karabiny maszynowe (oraz potężny pancerz). Możemy obserować akcję z punktu widzenia czołgisty (nawiasem mówiąc nieco śmiesznie wygląda półprzezroczysta lufa działa sterczącego nad naszą głową). W tym trybie gry

ograniczamy się tylko i wyłącznie do „ręcznej" eliminacji licznych wrogów (helikoptery, czołgi, wieżyczki, transportery, samobieżne wyrzutnie rakiet, itp.).

Ale to tylko jeden z apsektów roz(g)rywki. Możemy jednocześnie produkować rozmaite jednostki bojowe (od pojazdów inżynieryjnych, którymi przejmujemy struktury wroga, po rozliczne wersje helikopterów i czołgów). Wprawdzie nie możemy zasiąść za ich sterami, ale istnieje możliwość połączenia tych pojazdów w formacje i wysłanie ich w określony punkt mapy, gdzie samodzielnie dobiorą się do skóry wroga.

Naturalnie możemy taką formację dołączyć do swego czołgu, jako osłonę przed atakiem. Inna rzecz, że nasz superczołg jest tak napakowany, iż jego utrata jest niemal niemożliwa. M.in. potrafi się on niczym mucha wspinać po niemalże pionowych ścianach, a wystrzeliwane (po 3 naraz) rakiety są bronią tak efektywną, że aż odechciewa się jej używać, ponieważ nie daje ona najmniejszej szansy przeciwnikowi. No i jak to czołg - ma ruchomą wieżyczkę, którą możemy obracać w promieniu 360 stopni. Musimy też stawiać rozmaite struktury i niszczyć lub przejmować obiekty wroga.

Wszystko of course w czasie rzeczywistym. Mówiąc o wizualnej stronie Golgothy muszę wziąć poprawkę na to, że jestem stosunkowo świeżym posiadaczem 3Dfx i stąd ciągle jestem pod wrażeniem tego, co ta karta potrafi „namieszać". Tym niemniej brak pikselozki, efektowne chmury na niebie, zaj... renderowane budowle, bardzo czadowe efekty wybuchów, wystrzałów i (szczególnie) opadających szczątków strąconych

Po lewej: Prawda, że to supertank, czyż nie?

maszyn dają do wiwatu. Gdy wjedziemy pomiedzy budynki możemy delektować się niecodzienną perspektywą „rybiego oka" (fotograficy wiedzą o co chodzi, a kto nie wie, ten zrozumie jak zobaczy); inna rzecz, że to akurat mi się niezbyt spodobało. Dźwięk natomiast nie zrobił na mnie szczególnego wrażenia; jest przeciętny (autorzy zastrzegają się jednak, że w tym temacie nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa).

Ogólna opinia... No cóż, mimo całkiem efektownej grafiki, gra jest raczej średnia. Nawalanka jest niezła, myśleć też trzeba intensywnie... ale to, co testowałem nie zrobiło na mnie szczególnego wrażenia. Powiem bez ogródek, że liczyłem na więcej. Golgotha (a przynajmniej to, co zaprezentowano w demie) jakoś do mnie nie przemawia i nic na to nie poradzę. Naturalnie z końcowymi opiniami wstrzymam się do momentu, gdy ujrzę finalną wersję gry.

PETER PAN

Producent:
Crack Dot Com
Dystrybutor:
Crack Dot Com
Minimalna konfiguracja:
Pentium, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Trzecia pantera

Zacznę tak, jak zawsze w momencie, gdy pada nazwa „Steel Panthers". To gra mojego życia, która nigdy mi się nie znudzi i wątpię, by kiedykolwiek powstała strategia, która będzie od niej lepsza. Wiem, wiem - są efektowniejsze graficznie, są realistyczniejsze, są takie, gdzie AI stoi na nieporównywalnie wiekszym poziomie itd. Wszystko to prawda, ale nie zmienia w niczym mojego zdania. Ta gra jest genialna i kropka. Przy czym mówię to o pierwszej części tego cyklu. Steel Panthers 2 podoba mi się, ale to już nie to - a czemu, to odsyłam do recenzji tej gry w jednym z wcześniejszych CDA.

Dlatego z wielkim napięciem oczekiwałem trzeciej części tej gry. Gdy tylko pojawiło się demko, natychmiast zainstalowałem je na swej maszynie. I oto moje wrażenia. Dodajmy od razu - wrażenia bardzo mieszane. Z jednej strony cieszę się z kolejnej kontynuacji; z drugiej martwi mnie fakt, że kolejny sequel SP wypada (w moich oczach) dość blado...

Mówiąc w wielkim w skrócie SP3 jest miksem dwóch poprzednich części. Możemy walczyć od roku 1939 aż do 1999, mając do wyboru pojedyncze misje, kampanie i „battle", czyli możliwość zmierzenia się z dowolnie wybranym przeciwnikiem, gdzie sami ustalamy, w jaką broń chcemy wyposażyć naszych żołnierzy; tamże mamy też edytor misji. Obsługa jest wzorowana raczej na SP2 (tzn. myślę tu o wyglądzie paneli i dostępnych tam opcjach). W zasadzie nie ma tu niczego, czego byśmy nie spotkali w SP1 lub SP2. Autorzy nie kryją się z tym pisząc, iż chcieli po prostu połączyć atuty obu części gier, eliminując jednocześnie ich wady. Czy im się udało? Hm, zobaczymy.

GRAFIKA

Tu nie ma zasadniczych zmian. Owszem, troszkę podpicowano grafikę (tło), ale nie na tyle, by mówić o jakościowym skoku. Grafika w Steel Panthers 3 jest efektowna, ale nie powalająca, szczególnie gdy weźmie się jakąś nową grę strategiczną z gatunku fantasy (choćby Warlords 3), dopieszczoną aż do bólu w każdym detalu.

Ot, w szkolnej skali taka solidna czwórka. Bardzo przykrym odkryciem był dla mnie fakt, że jednostki, które widzimy w grze, są mniej więcej o połowę mniejsze od tych, które znamy z dwóch wcześniejszych części. Próbowałem „zoomować" mapę, ale nic z tego. Nie wiem, czy jest tak tylko w demie, czy też tak ma wyglądać cała gra. Jeśli tak, to ma ona na koncie duży minus, gdyż w tak pomniejszonych jednostkach nie widać masy detali, które cieszyły oko gracza podczas zabawy. Mam wielką nadzieję, że to tylko wersja demo jest tak zubożona (screeny z gry sugerują takie właśnie rozwiązanie).

ENCYKLOPEDIA

Niestety, ale tu również przyjęto formułę zaczerpniętą z SP2. Czemu „niestety" - ano temu, że straszliwie brak mi odautorskich komentarzy, jak w SP1, w skrócie omawiających możliwości i parametry danej jednostki. Wielka szkoda! To było naprawdę cool rozwiązanie i boleję nad tym, że najwyraźniej z tego już na stałe zrezygnowano. Naturalnie przybyło jednostek (w demie jednak nie ma wszystkich, jakie występują w grze, stąd nie powiem konkretnie: ile i jakich; np. Niemcy mają teraz 3 wersje Panter. Kto mi teraz powie, czym różni się wersja Pantery A od Pantery D? Z tego, co widziałem w Encyklopedii, to... niczym. A przecież niewątpliwie czymś się muszą różnić...). Przy okazji - mały buraczek: zobaczcie jak wygląda fotos polskiego „Łosia" („Los", che che) - czy wiecie, że nasz bombowiec do złudzenia przypominał niemiecki czołg ;-)?

MOŻLIWOŚCI JEDNOSTEK

Tu jest parę ciekawostek. Możemy więc np. zdezaktywować wybraną broń (oszczędność amunicji!) albo wyznaczyć danej jednostce konkretne zadanie (np. obronę danego pola) lub nastawienie (defence lub advance). Fajnie też, że możemy teraz przesuwać oddziały, tworzące daną jednostkę, zgrupowane w szyku, co znacznie ułatwia życie (w jedynce przesuwało się ręcznie pojazd po pojeździe, a w momencie gdy przesuwaliśmy naraz całą jednostkę, to jej składowe po chwili tworzyły bezładną masę na mapie). Dobrze też, że piechota może być zgrupowana w oddziały liczące nawet ...dziesiąt ludzi (te 10-12 osobowe drużyny były trochę irytujące). Z drugiej strony nie mogłem wydzielić z takiej grupy np. czołgów jednego konkretnego pojazdu, co do którego miałem inne zamiary. Np. chcemy posłać kilku ludzi na zwiady - a tu przykrość albo cały oddział, albo nic. Podobnie jest z ostrzałem wroga - walimy nie w konkretny pojazd, a tylko w ich grupę, a w co trafimy - cóż, to wie tylko Pan Bóg (który kule nosi) i komputer. O ile sprawdza się to z w wypadku piechoty, to już przy np. czołgach jest irytujące (Czemu? Powiedzmy, że jeden z czołgów jest uszkodzony, stracił działo i nie jest już niczym innym, jak nieruchomą tarczą. Zatem można go pominąć i skoncentrować ogień na następnym pojeździe - a tak przynajmniej robiłem w SP1. A tu co - nie da rady!) Znów nie wiem, czy to wina dema, czy tak ma być w grze - ponownie liczę, że to tylko ograniczenie wersji demo, gdyż znowu byłby to następny potężny minus na koncie. Za to ponownie zwiększono rolę dowódcy (plus).

INNE

Wizualnie ostrzał wroga jest efektowniejszy niż w SP1, tzn. wygląda identycznie jak w SP2. Bijąc artylerią dalekiego wsparcia w dany heks widzimy „pole rozrzutu" danej baterii, stąd znacznie zmniejsza się szansa nieopatrznego „obłożenia" ogniem swoich ludzi i maszyn. W czasie gry bez przerwy pojawiają się rozmaite okienka, w których jesteśmy informowani np. o procencie szansy na trafienie, rodzaju jednostki, na którą klikamy, stanie ostrzeliwanej jednostki itp. To już kwestia gustu - ale mi się to niezbyt podoba, ponieważ wygląda dość chaotycznie, szczególnie zaś, że te okienka migają jak przydrożne słupy za oknem jadącego 200 km/h samochodu - trudno nieraz zobaczyć, jakie to informacje są w nich zawarte. Tu chyba przedobrzono, zapewne chcąc namacalnie pokazać, że SP3 to jednak coś więcej niż tylko krzyżówka poprzednich części. Ale skórka niewarta wyprawki, bo rozwiązania z poprzednich SP były niewątpliwie funkcjonalniejsze. Sam panel sterujący (ikonki w grze) jest identyczny z SP2. Demko zawiera jedną misję bojową, jedną z gatunku tutorial oraz - do woli - możliwości zabawy w „battles". Autorzy obiecują, iż misje będą losowo modyfikowane, dzięki czemu żadna nie będzie nigdy nie wyglądała tak samo. To było już w SP2, ale cieszę się, że wykorzystano ten patent, gdyż niezmienność misji była dla mnie jedną z nielicznych wad Steel Panthers 1. Dźwięk nie odbiega klasą od poprzednich części, podobnie jak i animacje.

PODSUMOWANIE

Wiem, że to na razie skrótowy przegląd, a nie recenzja,
stąd bardzo pobieżnie omówiłem możliwości tego programu (spoko, jak dorwę pełną wersję SP3, to wtedy zaszalejemy!). Dlatego też wstrzymam się z końcowymi wnioskami - ale już teraz muszę Wam powiedzieć, że mój szaleńczy entuzjazm odczuwalnie osłabł. Demko SP3 dużo bardziej bowiem przypomina mi SP2 niż SP1 i nie jestem przekonany do wprowadzonych w programie innowacji. Mam więc podstawy do podejrzeń, że pozycja SP1 w moim prywatnym panteonie gier strategicznych pozostanie niezachwiana (tym bardziej, że są nowe data-dyski do niej). SP3 na pewno na dłużej zagości na moim HDD... ale SP1 ma tam swoją blisko 180 Mb działkę z prawem własności aż do końca świata.

MAC ABRA

Ps. Pozdrawiam przy okazji wszystkich bez wyjątku fanów Steel Panthers 1. Fajnie też, że aby odpalić SP nie trzeba mieć (jak to obecnie w modzie), Windows'95 Pentium-166, 3DFx i wodotrysku w myszce.

Producent:
SSI
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel.(034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, Gravis Ultrasound

Cena: ✆

Sprzedaż wysyłkowa 5% taniej!

Aby zamówić dowolny pakiet LANGMastera, wystarczy zadzwonić lub wysłać fax.

Skorzystaj z okazji! Składając zamówienie powołaj się na:

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

CD-ACTION

a otrzymasz specjalne ceny:

LM Starting Version (1xCD) 25 zł
kolekcja demo wszystkich 13 tytułów, materiały informacyjne w formie elektronicznej

LM READERS (1xCD) 99 zł
do wyboru 1 z 12 kursów j. angielskiego, razem 12 płyt CD!

LM READERS Pack (4xCD) 295 zł
zestaw 4 płyt CD z kursami - komplet z danego poziomu

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD) 365 zł
multimedialny słownik j. angielskiego 283 000 nagranych słów, 40 000 haseł, 30 000 przykładów, 76 000 sekwencji, 50 godzin dźwięku - rewelacja!

LM Starter Kit (5xCD) 615 zł
najpotężniejsze narzędzie do nauki j. ang.: słownik + zestaw kursów

Do każdego pakietu komplet podręczników - gratis! Najlepszy zakup!

Zamówienia należy kierować do:

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego

ul. 11 Listopada 85
26-600 RADOM
tel./fax: (0 48) 442-36
(0 48) 360-80-91

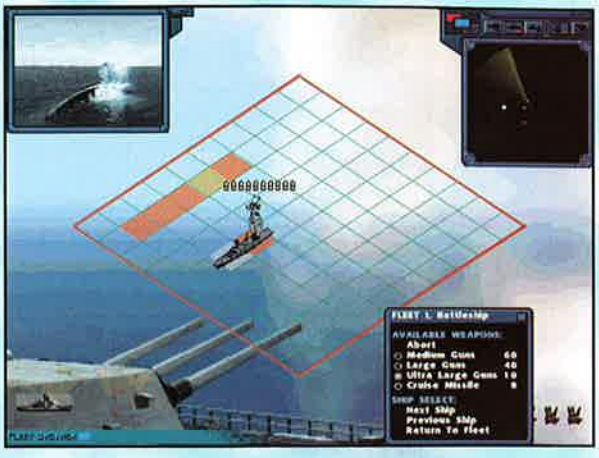
HEXEN II
Najbardziej oczekiwana gra roku
Poprawiony engine Quake'a
RAVEN
QUAKE
ENGINE
BLOOD OMEN
LEGACY OF
KAIN
KRWAWY ZNAK: ZEMSTA KAINA
OPTIMUS BIS
INFORMACJA HANDLOWA
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS (034) 652 974
OPTIMUS S.A. (018) 437 797
ACTIVISION.
CRYSTAL DYNAMICS

Bitwy morskie

Kto nie grał kiedyś w okręty? (na kartce papieru). To ulubiona rozrywka uczniów podczas nudnych lekcji (tak było przynajmniej za moich czasów). A jeśli oprócz sentymentu do tej gry lubicie RTSy oraz morskie strategie dziejące się we współczesnych realiach, to powinniście zwrócić uwagę na grę Battleship. W niej to bowiem znajdziecie to wszystko, co wymieniłem we wstępie... oraz kilka innych rzeczy - na dodatek.

W trybie Practice macie na samym początku opcję Classic. Tak jest, to właśnie nasze poczciwe okręty, rozgrywane niemal wedle klasycznych reguł. Podstawową różnicą pomiędzy wersją „podławkową" a komputerową jest fakt, że okrętów nie możemy ustawiać po skosie. Natomiast wszystko inne jest praktycznie bez zmian. Bardzo denerwujące (w tej opcji gry) są efektowne swoją drogą sekwencje wideo, odtwarzane w tle. Czemu? Otóż w momencie strzału widzimy, jak np. pancernik wali salwę burtową, po czym obserwujemy przez kilka(naście) sekund lecące pociski, by w końcu zobaczyć efekt - pudło! To samo dzieje się w fazie ruchu komputera. Teraz przemnóżcie ten czas przez powiedzmy 50 kolejnych tur i zrozumiecie, czemu jest to „wpieniające" (tym bardziej, że nie można tych efektów wyłączyć).

Lecz inne opcje w Practice, jak i misje z katalogów World Domination i podzielne na pod-działy scenariusze (Convoy, Oil Wars, itp.) odsłaniają nam zupełnie inne oblicze Battleshipa. Nagle robi się z tego całkiem skomplikowana strategia! Do trzech przeciwników, do pięciu flot po każdej stronie (każdą możemy edytować, przesuwając statki z floty do floty lub dokupując dodatkowe jednostki) i niespodziewana złożoność rozgrywki, sprawiły, iż poczułem nagle szacunek do tej gry. Nasze floty tworzą najrozmaitsze jednostki - od niszczycieli poprzez fregaty, a na pancernikach i lotniskowcach skończywszy. Te ostatnie niosą na pokładzie samoloty i helikoptery, którym możemy zlecać misje zwiadowcze, obronne (np. zwalczanie U-bootów) i agresywne. Każdy statek dysponuje zróżnicowanym uzbrojeniem (od dział rozmaitego kalibru, poprzez torpedy, miny aż po rakiety Cruise), a ponadto możemy mu „zaaplikować" alarm bojowy (kilka kolejnych stopni) i wybraną taktykę obronną. Za ich pomocą zwalczamy tak floty wroga, jak też ich samoloty, bazy i instalacje (np. platformy wiertnicze). W czasie walki korzystamy z pomocy radaru i satelitów szpiegowskich. Radar lokalizuje flotę, samoloty zwiadowcze pokażą nam aktualne (lub bardzo prawdopodobne) położenie statków wroga, lekkie działa „wymacają" go na wodzie, a ciężka artyleria, rakiety i bomby zakończą starcie. W miarę kolejnych trafień statki tracą swe zdolności bojowe (strzelamy w kolejne segmenty wypełniające kratki - z tym że w zależności od wybranej broni skutki ostrzału mogą być różne, tzn. zadajemy mniej lub więcej uszkodzeń; statki można też naprawiać w portach).



Dwie rzeczy mocno psują mi ogólne wrażenie. Pierwszym jest dość niepraktyczne sterowanie, wymagające nieustannego klikania myszką. Druga rzecz to fakt, że wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym. Przy dużej ilości jednostek na planszy nie ma żadnej szansy, by mieć jakąś-taką kontrolę nad całością sytuacji! Zanim wydamy rozkazy jednej naszej flocie, to inna już dawno poszła na dno. Stąd radzę grać w bardziej skomplikowane misje wyłącznie w trybie multiplayer. Patrząc recenzenckim okiem: zauważam i pochwalam polską instrukcję, całkiem niezłą grywalność i sporą ilość dobrych sekwencji wideo; wytykam natomiast schematyczną grafikę, ubogi dźwięk oraz niewygodny system obsługi.

Mac Abra

Ps. W pudełku znajdują się dwa identyczne CD zawierające tę samą grę. Zapewne po to, byście - chcąc zagrać w „sieciówkę" - nie musieli namawiać kumpla do zakupu kolejnego egzemplarza gry. Ciekawy pomysł, nie powiem...

Producent:
Hasbro Int.
Dystrybutor:
Hasbro Poland
tel. (022) 8262417
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM *x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

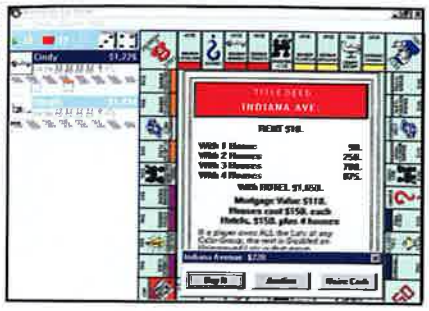
Cena: ✆

Wizyta w Monopolowym

W roku 1930, w szczytowym okresie Wielkiego Kryzysu, Charles B. Darrow, bezrobotny inżynier, specjalista od instalacji cieplnych, stworzył w przypływie natchnienia (a może z nudów) grę planszową, którą znamy obecnie jako Monopoly. Nazwy występujących na planszy nieruchomości zaczerpnięto z prawdziwych nazw ulic Atlantic City, znanego amerykańskiego miasta, wakacyjnego kurortu. Używane w oryginalnej grze piony, wzorowane były na sztucznych kamieniach z biżuterii żony autora. W 1936 roku sprzedano już ponad milion egzemplarzy gry... Obecnie znana jest w 43 krajach świata...

Prawdopodobnie większość obywateli, których zagadnąłbym o Monopol wskazałby mi palcem najbliższy sklep całodobowy. Wystarczy jednak odwiedzić dobrze zaopatrzoną Składnicę Harcerską, a na pewno wśród zielonym mundurków i aluminiowych finek znaleźlibyśmy spolszczoną wersję Monopoly. Firma Westwoood poszła o krok dalej. Dzięki pracy fachowców z jej laboratorium możemy obecnie zasiąść do komputera i zanurzyć się w świat wielkiego biznesu.

Oczywiście pierwsze, co ujrzymy na ekranie monitora, to niezapomniana plansza Monopoly. Wygląda ona identycznie jak znana powszechnie wersja angielska (londyńskie nazwy ulic). Obok znajduje się menu, gdzie umieszczone zostaną imiona zawodników (maksymalnie sześć osób) oraz portfel pustych tytułów własności i okrągła sumka, dzięki której rozkręcimy biznesik. Jeżeli nie dysponujecie partnerami do gry, nie ma problemu. Możemy wybrać sobie jedną z kilkunastu proponowanych „osób". Warto podkreślić, że zawodnicy prezentują odmienny styl gry i „inteligencję" Zabawa z komputerem jest tylko odrobinę mniej przyjemna, niż z przyjaciółmi (wyłącznie jeśli chodzi o to, co rozgrywa się na monitorze). Czas wybrać jeden z dziesięciu pionków. Ta prosta czynność, ma jednak pewne konsekwencje. Każdy żeton ma swój charakterek, o czym przekonacie się, oglądając prześmieszne animacje. Animacje i fajne tło dźwiękowe to największa zaleta gry. Po kilknięciu na symbol kości do gry, ujrzymy w środku planszy nasz pion, który maszeruje dziarskim krokiem (armata zamieni się nagle w ptaka i poszybuje na właściwe pole, koń parsknie dziko i pogalopuje przed siebie). Gdy pionki dotrą na właściwą nieruchomość, zobaczymy jak prezentuje się nasza parcela. W dzielnicy Mayfair, gdzie znajdują się najlepsze działki, będzie to obraz bogactwa i przepychu, w innych częściach miasta jest znacznie gorzej... Animacje są wykonane naprawdę porządnie i znakomicie umilają zabawę. 800 filmów w wysokiej rozdzielczości oraz trzydzieści songów z lat trzydziestych to moc wrażeń, które na pewno Wam się spodobają.



Zasady gry można zmienić w dość dużym stopniu. Wystarczy przenieść się na pulpit opcji, gdzie dokonany korekty przepisów, klikając po prostu na kilkanaście możliwych funkcji. Grę wyposażono również w specjalny pulpit, gdzie możemy wymienić lub sprzedać konkurentom daną nieruchomość lub przedsiębiorstwo.

Oczywiście zagramy także przez Internet lub sieć lokalną. Tu mała ciekawostka. Można prowadzić rozgrywkę w kilku językach. Gra w czasie rzeczywistym dokona tłumaczenia i przeliczy walutę (zajrzyjcie na serwer WWW Westwood Studios). Duże znaczenie ma także kompletna instrukcja instalacji oraz zbiór zasad Monopoly, przygotowane w języku polskim. Bardzo dobre wykonanie, plus niesamowita grywalność, czynią z Monopoly świetną propozycję dla każdego, niezależnie od wieku.

INQUISITOR

Po prawej: Każda linia kolejowa to następna, odmienna animacja.

Producent:
Westwood Studios
Dystrybutor:
Hasbro Poland
tel. (022) 8262417
Minimalna konfiguracja:
486 DX 33, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

Ryzykowna gra

Jest rok 1812. Ciężkie chmury i dym z muszkietów kłębią się nad horyzontem. Białe strzępki mgły lepią się do brudnym mundurów. Nogi grzęzną w rozmiękłym gruncie, armaty zapadają się w błocie. Przekleństwa mieszają się z gardłowym krzykiem oficerów i jękami rannych. Parsknięcia spłoszonych koni zagłuszają lęk w sercach mężczyzn. Kilkutysięczna armia znajduje się w potrzasku. Żołnierze zgrabiałymi palcami ładują rusznice. Ci, którzy mają jeszcze siły, formują szyk. Z mroku wyłania się ciemna bryła; to nie skała. Dziesiątki milczących batalionów oczekują na decydujące starcie. Niewielka postać siedząca na czarnym ogierze przypatruje się zimno przeciwnikowi. Bardzo długo wyciągałeś poszczerbioną szablę. Kiedy uniosłeś ją znużonym ramieniem, wszystkie formacje zamarły na chwilę, twarz wroga rozciągnęła się w drapieżnym uśmiechu.

Ryzyko to gra, którą niektórzy z Czytelników znają zapewne jako grę planszową. Przeniesiona na komputer, oprawiona doskonałymi animacjami, garścią sampli, jest znacznie ciekawsza od swojego „tekturowego" odpowiednika. Do wyboru mamy dwie wersje Ryzyka; klasyczną i zmodyfikowaną. W klasycznej obowiązują zasady, które czynią z gry błyskawiczną rozgrywkę o losy świata. Celem zabawy jest wówczas jeden z trzech wariantów ukończenia wojny (władza nad światem, zdobycie stolicy przeciwnika, ryzykowna misja czyli przejęcie danego państwa). Do wyboru mamy również pięć map, na których stoczymy bitwy. Oprócz jednej mapy świata (6 kontynentów i 42 terytoria) są to mapy historyczne (np. Europa około roku 1792: 18 krajów i 180 terytoriów). Rozgrywka w wersji klasycznej polega wyłącznie na toczeniu szeregu bitew, gdzie od właściwego umiejscowienia posiłków i odrobiny szczęścia zależy wynik wojny. Wybierając terytorium, które chcemy sobie podporządkować, decydujemy się na bitwę. W zależności od ilości jednostek, które zmobilizował przeciwnik oraz trudności terenowych , nasze zadanie będzie trudniejsze lub łatwiejsze. Bitwa w klasycznym wariancie polega na jednoczesnym rzucie kostką obu zawodników. Niekorzystny wynik niszczy jeden lub kilka oddziałów wroga (zasady losowania są nieco bardziej skomplikowane, ale o tym przekonacie się sami).

Od Classic Risk znacznie ciekawszy wydaje się dodatkowy wariant gry: Ultimate Risk. Przede wszystkim zwycięstwo w bitwie nie jest już w tak dużym stopniu uzależnione od przypadku. Ważna jest również taktyka i właściwe przeprowadzenie każdej potyczki (wykorzystujemy jeden z licznych wariantów formowania oddziałów i ataku). Ponadto zabawę komplikuje konieczność zawierania sojuszy. W grze może uczestniczyć ośmiu zawodników. Nasze oddziały będą znacznie silniejsze, jeżeli „kupimy" generała (jego kwalifikacje rosną w trakcie szkolenia). Nie obejdzie się również bez zwiększenia wydatków na obronność, czyli budowy fortów. W Ultimate Risk musimy się również liczyć z niespodziewanymi plagami (epidemie ospy i dżumy). Na pewno zaskoczy Was również burza śnieżna czy piaskowa lub lawina ostrych głazów, która będzie naturalnym grobowcem z trudem wyszkolonego wojska. Takie atrakcje ujrzymy dzięki dobrym animacjom, które towarzyszą ważniejszym wydarzeniom w grze. Efekt poprawiają oczywiście niesamowite dźwięki, chociaż tutaj mam pewne zastrzeżenia. Sampli jest po prostu za mało, przydałaby się również jakaś klimatyczna muzyczka. Dla „pająków" dobra wiadomość, możliwość gry w Internecie czyni z giery poważnego przeciwnika snu i nauki. Risk jest jednak dobrą grą, może nie rewelacyjną, ale na pewno ciekawą i jeżeli lubicie tylko wytężyć trochę mózgownice, na pewno będziecie zadowoleni z konfrontacji z Risk. Czeka na Was 20 gotowych scenariuszy.

CZARNY IWAN

U góry: Nowe reguły wprowadzone do klasycznej wersji Ryzyka, wynoszą nas na nowe poziomy strategii.

Producent:
NMS Software
Dystrybutor:
Hasbro Poland
tel. (022) 8262417
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu.
Jednak wszystko się zmienia...
Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.
I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawiłych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun", „Tango & Cash", „Gliniarz z Beverly Hills", „Gliniarz z Beverly Hills 2". Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown" oraz „Axel F.".

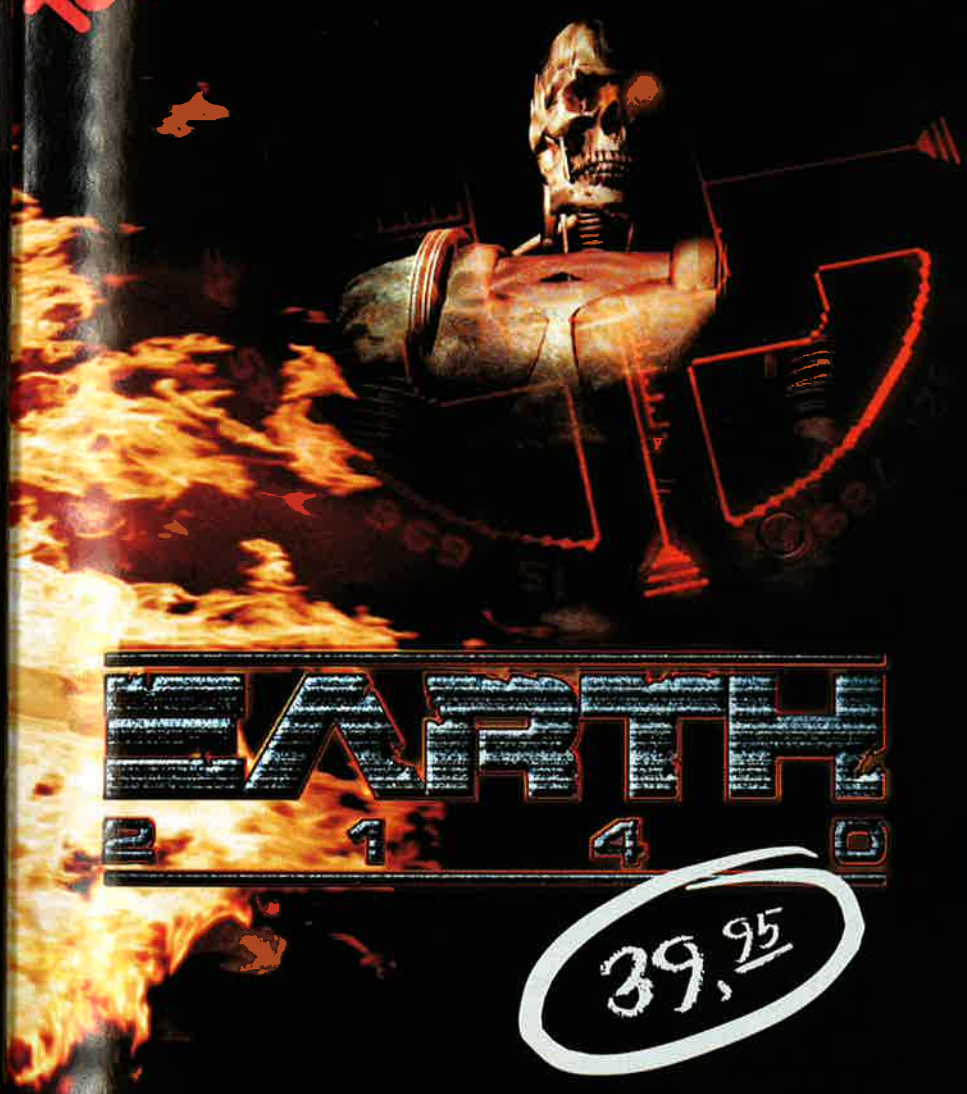
JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!

39,95

TopWare.

Topware



EARTH 2140

39,95

Rok 2140 był przełomowy dla planety ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

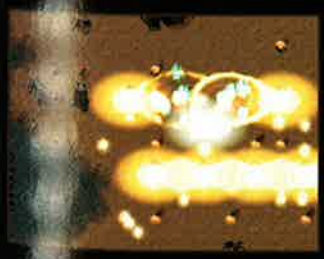
Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym
- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemie.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejecie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.



Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD, ALIEN ASSAULT, JACK ORLANDO ...**

Firma Top Ware to nie tylko gry ale również rewelacyjne programy użytkowe jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie **WWW.TOPWARE.PL**

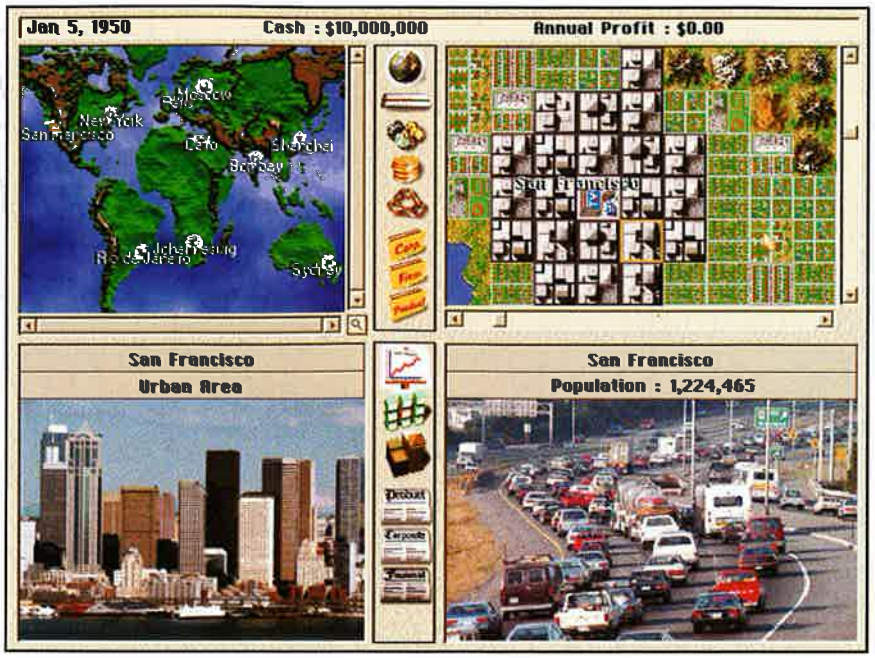
Urok księgowości

Gdybym zapytał „ilu z was lubi gry ekonomiczne?" zapewne w tym momencie zobaczyłbym las uniesionych rąk. W końcu rozmaite „handlówki" lub gry zawierające ich elementy, nie od dziś cieszą się wielką popularnością wśród graczy. Ale jestem ciekaw, jak wielu z tych, którzy przed chwilą deklarowali się jako miłośnicy takiego typu gier, nadal trzymałoby rękę w górze, po bliższym kontakcie z grą Capitalism Plus...

I to nie dlatego, że ta gra jest kiepska. Przeciwnie. Jest bardzo dobra. Ale wymagania, jakie stawia przed graczem, są tak duże, że spora część „ekonomistów" zapewne szybko spasuje. No cóż, panowie, prawda jest taka, że większość z Was lubi wprawdzie elementy ekonomii w grze, ale tylko do momentu, gdy jest ona potraktowana raczej symbolicznie (w rodzaju - budujemy fabrykę, dostarczamy surowce, a ona produkuje np. czołgi). Ale ma to tyleż wspólnego z prawdziwą grą ekonomiczną, co przeciętny RTS z prawdziwą „sztabową" grą wojenną... Tak jest, Capitalism Plus to prawdziwa, profesjonalna gra wojenna, gdzie polem bitwy są rozmaite wskaźniki ekonomiczne i działania gracza na polu biznesu, zamiast marszałków są prezesi, a ofensywa polega na agresywnej reklamie, bombardowaniu miast towarami i obniżce kosztów własnych. Ci, którzy na początku nie wystraszą się jej złożoności, będą sowicie wynagrodzeni - akcja jest emocjonująca, a oferowane przez grę możliwości działania są tak ogromne, że chyba tylko gra Stars! (recenzowana parę numerów wcześniej) może się z nią równać.

W Capitalism Plus możemy zabawić się w biznesmena pełną gębą. Możemy startować od zera, tworząc od podstaw własną korporację, ale możemy też wybrać jeden ze scenariuszy, w którym, mając już infrastrukturę, musimy spełnić wymagania scenariusza (np. zgromadzić 100 mln dolarów w czasie 10 lat). Niezależnie od tego, jak duże macie mniemanie o własnych zdolnościach do robienia interesu, sugeruję rozpoczęcie gry od opcji „tutorial". Naturalnie wcześniej obowiązkowo przestudiujcie ponad 100-stronicową instrukcję obsługi. Drobny druczek, zero lania wody, same konkretne informacje - to jest przedsmak skali złożoności gry. W tutorialu macie ponad 10 oddzielnych lekcji, każda odpowiada jednemu rozdziałów instrukcji i jednemu z aspektów działalności biznesmena (np. grze na giełdzie). Wygłaszane głosem (i tekstem) komentarze umożliwią Wam zapoznanie się z systemem obsługi gry. A opcji, podopcji, ikon, ikonek, wskaźników, wykresów jest tam tyle, że chyba tylko instrukcja obsługi wahadłowca jest bardziej złożona ;-). Myślicie, że przesadzam? Ani trochę! Przyznaję, że nie miałem nawet pojęcia, jak wiele najrozmaitszych czynników wpływa na działalność przedsiębiorstwa. Capitalism Plus i tak (zapewne) ogranicza się do tych najbardziej podstawowych. I dzięki Bogu, gdyż inaczej jedna partyjka trwałaby z pięć lat czasu rzeczywistego. Ale i tak radzę Wam zarezerwowanie sobie dużej ilości czasu. To nie jest gra na dzień (nawet nie na weekend). Nad nią należy siedzieć przez parę dobrych tygodni.

Zaczynając grę, możemy ustalić m.in. rodzaj taktyki stosowany przez oponentów. Mogą to być ludzie konserwatywni, którzy zadowalają się małym, ale pewnym zyskiem i nie lubią ryzyka, ale są i tacy, którzy grają ostro, wykorzystując każdą okazję do zarobienia pieniędzy. Naturalnie dużo przyjemniej gra się przy agresywnych oponentach, choć nawet „wykołowanie" konserwatystów nie będzie prostą sprawą. Zanim rozpoczniecie działania, powinniście ustalić, czy koncentrujecie się tylko na jakimś jednym aspekcie działania: wydobywanie surowców, (produkcja; tak przemysłowa jak i rolna), sprzedaż czy może działania na giełdzie. Naturalnie można zająć się wszystkim naraz (jest to nawet o tyle wskazane, że np. posiadając własne fabryki, nie jesteśmy skazani na kupowanie surowców od konkurencji, po dyktowanych przez nich cenach), ale spowoduje to po pewnym czasie totalny młyn, w którym

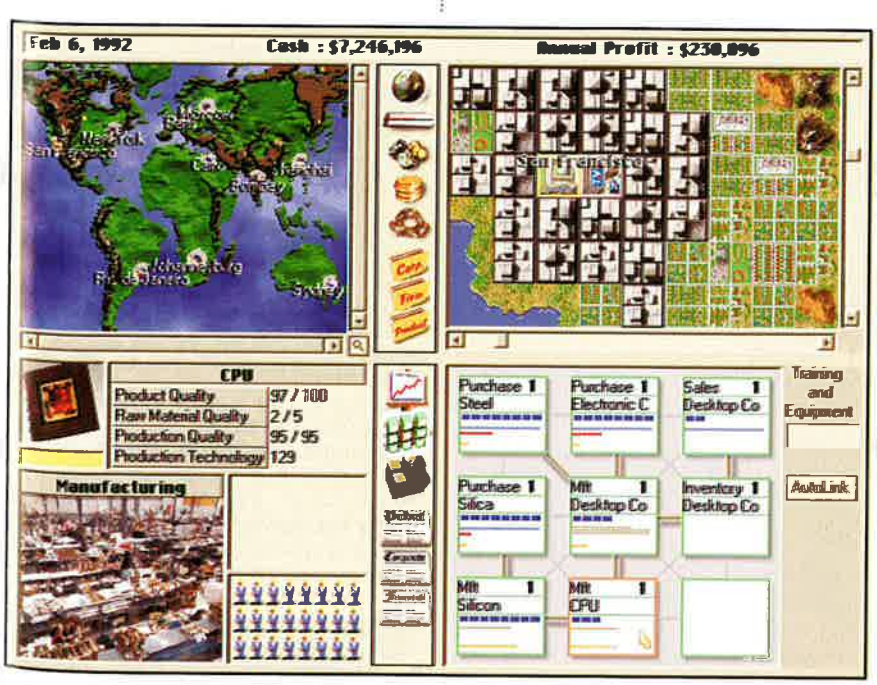


mniej wprawny gracz utonie szybciej, niż duży kamień w bagnie. Wyjściem jest wprawdzie angaż jednego lub kilku „nadzorców", którzy zdejmą nam z barków większość czarnej roboty, ale ludzie ci (również ustalamy ich taktykę działania) zwykle pobierają bardzo wygórowane pensje, potrafią też porzucić pracę albo nawet... pokłócić się z graczem. Nie mówiąc już o tym, że strategia działań zastępców nie zawsze, mimo nawet szczegółowo ustalonego ich zakresu

ponadto sama budowla to jeszcze nic - liczy się jej struktura wewnętrzna. Np. w fabryce powinien być dział, który odpowiada za zakup surowców oraz dział, który przetwarza je na produkt finalny. Co więcej, należy też połączyć z sobą te

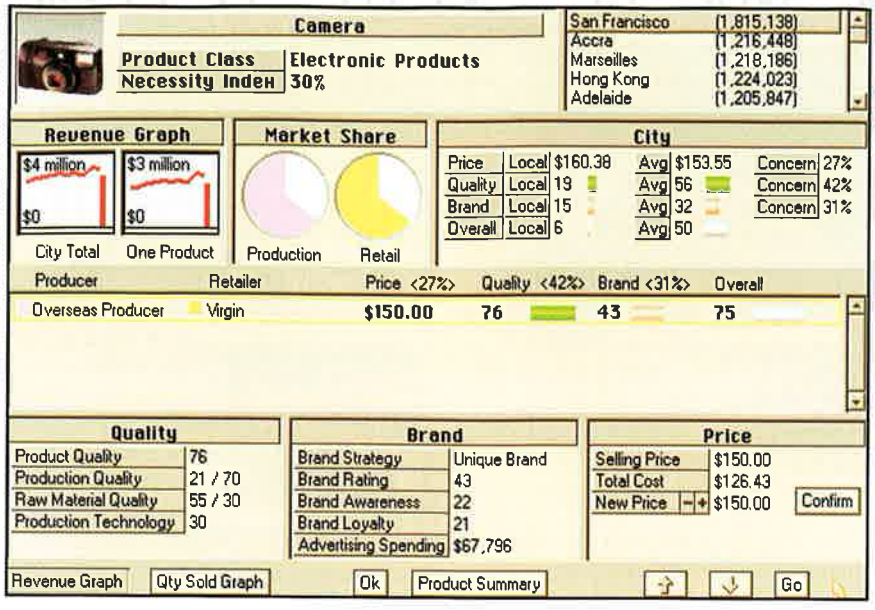
kompetencji, jest kompatybilna z naszą koncepcją rozwoju firmy. Ponadto ważny jest kapitał założycielski naszego biznesu - jeśli zbyt wysoko ustawimy poprzeczkę, wypuszczając dużo akcji, to może się okazać, że... nie mamy kontroli nad swoim przedsiębiorstwem, bo ktoś ma w ręku kontrolny pakiet akcji i narzuca nam swoje decyzje.

No dobra, ale zacznijmy już zabawę. Stawiamy pierwszą fabrykę... zaraz zaraz. To nie takie proste. Jaką fabrykę (ew. kopalnię czy farmę) i gdzie? Dla farmy istotne są warunki klimatyczne (tzn. w zależności od tego, co chcemy tam produkować), kopalnie winny być budowane na złożach odpowiednich surowców, a fabryki powinny mieć zagwarantowany dopływ surowców. Musimy więc przemyśleć, co i gdzie zamierzamy wytwarzać i odpowiednio do tych założeń rozpocząć inwestycje. No a



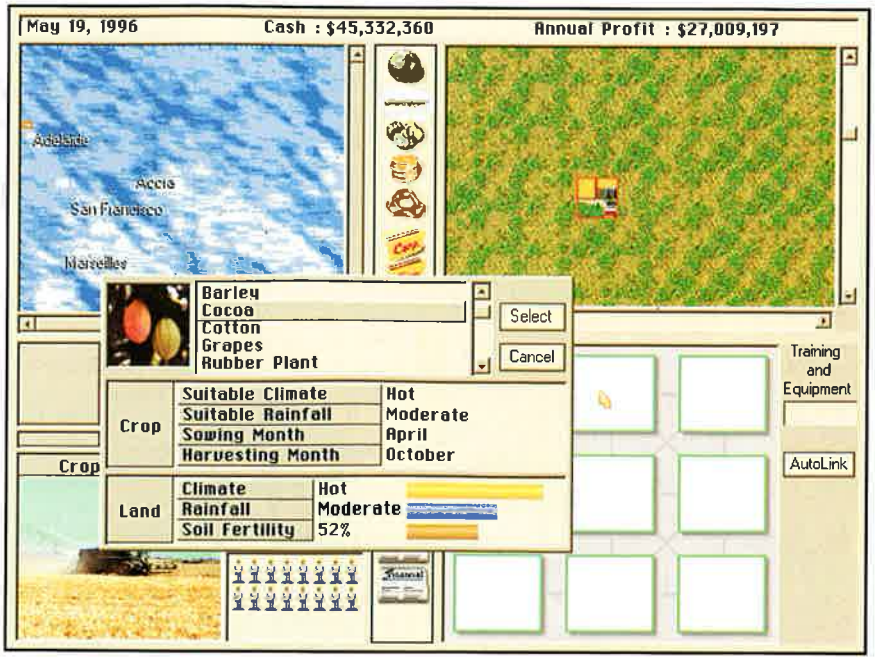
sektory, gdyż inaczej zakupione surowce nie będą przekazywane dalej. Warto też stworzyć magazyny (albo na surowce, albo na produkt - a najlepiej na jedno i drugie), dział sprzedaży, dział reklamy itp. Planowanie struktury wewnętrznej zakładu to jeden z ważniejszych (ale i przyjemniejszych) elementów rozgrywki; warto też dodać, że robi się to w dziecinnie prosty sposób. Musicie też pamiętać, że każda podjęta przez Was decyzja ma swoje skutki. Niektóre z nich są natychmiastowe, inne ujawnią się dopiero pod miesiącach, czy latach czasu gry. Nigdy nie działacie w próżni!

Produkując „coś" (nieważne co), musicie bacznie śledzić poczynania konkurencji. Klienci są bowiem dziwnym narodem. Zwracają uwagę na cenę, jakość produktu, jego markę, jakość surowca, z jakiego został wykonany - te wszystkie czynniki są powiązane ze sobą w skomplikowaną strukturę. Nie każdy czynnik ma w



wypadku danego produktu identyczne znaczenie. Np. sprzedając porcjowane mięso, należy mieć baczenie na jakość surowca i cenę - marka ma tu znaczenie wręcz trzeciorzędne. Ale już sprzedając procesory, musicie pamiętać, że klient bardzo zwraca uwagę na markę. Naturalnie marka danego produktu (i jej atrakcyjność dla nabywców) zależy też od ogólnej jakości towaru (np. niezawodności, stopnia technologicznego zaawansowania itp.). Stąd należy mieć w swej firmie dział rozwojowy, który będzie nieustannie pracował nad ulepszaniem produktu. Nie można też zapomnieć o szkoleniu personelu - nieuprzejmi i niekompetentni sprzedawcy potrafią tak zrazić nabywców, że potem trzeba inwestować miliony dolarów w kosztowne kampanie reklamowe, by przywrócić zaufanie do tego produktu. A jak już mówimy o reklamie, to... STOP!

Nie, tak dalej nie można. Jak tak sobie czytam ten tekst, to widzę, że skaczę z kwiatka na kwiatek. Gdybym chciał opisać zagadnienie w miarę kompletny sposób, to tekst miałby około 40-50 Kb długości (a szefostwo nie da mi więcej niż 12!). Uwierzcie mi więc na słowo, że gra jest naprawdę dziko skomplikowana. Siedziałem nad nią przez cały weekend, zanim poczułem, że mogę się w niej w miarę swobodnie poruszać. Upłynął tydzień, zanim poznałem jej mechanizmy na tyle, że nie musiałem stale mieć pod ręką instrukcji. Wtedy też udało mi się po raz pierwszy nie zbankrutować. Jeśli to kogoś odstraszy - mówi się trudno, ale i tak ten człowiek nie miałby większej radochy z gry. Lecz ci, którzy się nie ulękną rozmaitych „winien" i „ma"; ci, którzy wiedzą (lub chcą wiedzieć), co to jest „pakiet kontrolny" czy „gra na zniżkę" albo „dywidenda", „amortyzacja" etc, znajdą to wszystko w tej trudnej, ale jakże pięknej grze. A jeśli ktoś z Was rozbije w proch i pył komputerowych oponentów i znajdzie się na liście najbogatszych ludzi świata, to może - zamiast tracić czas na granie - wziąłby się za robienie własnego biznesu? Zanim jednak zaczniecie swą realną przygodę z biznesem, to przeczytajcie kilka uwag końcowych. Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, ale możemy regulować tempo upływu czasu, więc nie ma obaw, że nie starczy czasu do namysłu. Od strony wizualnej Capitalism Plus prezentuje się raczej skromnie. Grafika SVGA, ale to standard. Nie ma w grze renderów, bajerów, wodotrysków i elektrycznie opuszczanych szyb. Panele sterujące skonstruowane są tak, by były maksymalnie funkcjonalne i przejrzyste (choć przy okazji wyglądają estetycznie), nie muszą robić wielkiego wrażenia. Animacje praktycznie są nieobecne, oprawa dźwiękowa jest z gatunku symbolicznych (tu uważam, że twórcy chyba przesadzili z ascetyzmem; więcej rozmaitych „dżingli" wcale by nie zaszkodziło). Jedyne, gdzie cokolwiek się dzieje, to pole, na którym stawiamy swoje kolejne budowle. Ale i tu nie ma żadnych wizualnych atrakcji - wszystko jest do bólu statyczne, a przypomina (stylem) pierwszy Sim-City. Naturalnie siła tej gry nie leży w jej grafice, czy rozmaitych bajerkach. Dlatego nie traktuję tego jako wady gry - Capitalism jest do grania (myślenia), a nie oglądania cut-scenek.



Capitalims Plus nie jest grą dla szerokiej rzeszy odbiorców. Ale nie wątpię, że w pewnych kręgach będzie to gra kultowa. Za sprowadzenie jej na polski rynek należą się firmie MarkSoft wielkie brawa.

Mac Abra

Producent:
Ineteractive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tel.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena: ✆**

Kości zostały (wy)rzucone

Miłośnicy gier fabularnych, a ściślej systemu Advanced Dungeons&Dragons zetknęli się kiedyś zapewne z grą, w której klasyczne kostki 4, 6, 8, 12 i 20-ścienne zastępowały potwory i za ich pomocą staczało się bitwy z wykorzystaniem zasad obowiązujących w klasycznym fabularnym AD&D. Dragon Dice firmy Interplay, to próba przeniesienia właśnie takiej rozgrywki na ekran komputera. Jednostki symbolizowane przez kości należą do dwóch stronnictw - dobra i zła (jakże by mogło być inaczej), przy czym dobro reprezentują koralowe elfy (?) i krasnoludy, a zło gobliny i „lava elves" (jak to sensownie przetłumaczyć? magmowe elfy, czy jakoś tak?).

Na początku otrzymujemy swoje królestwo i mamy za zadanie podbić królestwo wroga. Odbywa się to poprzez staczanie bitew, gdzie sześcienne kostki reprezentują normalne jednostki, a kości dwunastościenne - smoki. Teoretycznie wydaje się to proste, jednak zabawę w perfekcyjny wręcz sposób utrudnia

„intuicyjna" obsługa gry oraz takaż instrukcja. Jeżeli chodzi o obsługę, to nie dość, że sama w sobie jest koszmarnie niewygodna i skomplikowana, to na dodatek dobór kolorów „niezwykle ułatwia" zabawę. Czerń pomieszana z szarością wygląda może interesująco, ale nie pomaga w zauważeniu odpowiednich opcji, a poza tym nawet w najniższej rozdzielczości (640x480) nie można grać na pełnym ekranie, a tylko w oknie zajmującym ok. 3/4 ekranu, co bynajmniej nie pomaga. Od pewnego czasu staram się napisać również coś optymistycznego - oto rezultat: nasze królestwo, kiedy odpalimy grę w rozdzielczości 1024x768 wygląda bardzo ładnie, ale jest to tylko jeden obrazek, więc trzeba by było wyjątkowych starań, żeby tak nie wyglądało. Bardzo miła jest również muzyka i intro, trącące wprawdzie lekko Frankiem Frazettą, ale zrobione dość ładnie (tyle, że koszmarnie zmontowane). I to by było tyle, jeśli chodzi o cechy pozytywne. Naprawdę starałem się wykrzesać z siebie więcej entuzjazmu, myśląc, że moja opinia jest tak negatywna dlatego, że nie przepadałem również za pierwowzorem gry. Ale zapoznałem się z opinią zagorzałego miłośnika rzeczonego pierwowzoru i muszę przyznać, że w niczym nie różniła się od mojej. Zresztą TSR delikatnie mówiąc nie odniósł sukcesu, wydając oryginalne Dragon Dice, a Interplay biorąc tę pomyłkę na warsztat, chciał zrobić dobrą komputerową adaptację (w założeniu miała to być konkurencja dla Magic: the Gathering). Szczerze mówiąc - po prostu nie wyszło. Dlatego też naprawdę ciężko

by mi było polecić tę grę komukolwiek - nawet najbardziej zagorzałemu fanowi produktów ze znakiem TSR. Poza tym nawet, jeśli komuś Dragon Dice się spodoba i zakupi pełną wersję gry, na pewno zniechęci go do niej doskonała w swej „prostocie" procedura rejestracyjna. Jeśli na przykład komputer, na którym instalujemy grę, nie posiada modemu i nie chcemy przeprowadzać „elektronicznej rejestracji", to program usilnie stara się nas przekonać, że jednak warto, a jeśli mimo to się nie zgodzimy, raczy nas piętnastominutowym demem Star Trek - Fleet Academy, którego w żaden sposób nie da się przerwać. Wysłanie normalnej karty rejestracyjnej w niczym nie umniejszy naszych tortur. Chyba, że procedura rejestracji jest jednocześnie reklamą gry. W takim razie rozumiem.

Lord Yabol

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, CDx2, Win 95, SVGA
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

4,0 **Cena:** ✆

Wiek karabinów

Który z nas nie zbierał w dzieciństwie plastykowych lub (ukłon w stronę starszych strategów) ołowianych żołnierzyków, aby układać je potem na dywanie w wymyślne szyki? Dzięki firmie SSI każdy może przeprowadzać podobne operacje na ekranie swojego komputera. Wspaniały program „Wargame construction set III - Age of rifles" daje nam możliwość tworzenia własnych armii i staczania nimi krwawych bitew, pojedynczych potyczek lub całych kampanii. Jakby tego było mało, to dodam jeszcze, że walka toczy się w XIX wieku („Wiek karabinów" - jak to podniośle brzmi), w którym dzielni i odważni żołnierze uformowani w linie (jak na strzelnicy) podążali w stronę wroga. Przystawali, nabijali swoje karabiny, oddawali strzał, po czym znowu zmierzali w stronę fortyfikacji przeciwnika, by za chwilę upaść w piach w chwale i glorii...

Omawiana Gra oferuje 62 scenariusze pogrupowane w 8 kampanii : wojna secesyjna, wojna secesyjna na Wschodzie, wojna secesyjna na Zachodzie, prusko-austriacka wojna sześciodniowa, wojna francusko-pruska, wojna amerykańsko-meksykańska, wojna rosyjsko-japońska oraz starcia sił brytyjskich z Afrykanerami. Po wybraniu scenariusza lub kampanii możemy wybrać stronę, po której chcemy się opowiedzieć. Na tym etapie możemy też dokonać wyboru opcji dotyczących sterowania grą oraz jej realizmu. Koneserzy będą mieli tutaj szerokie pole do popisu. Uwzględniono bowiem takie sprawy jak pogodę, zaopatrzenie, zmęczenie oddziałów, morale oraz wiele wiele innych. Autorzy przygotowali też gotowe zestawy opcji w dwóch wersjach: dla wyjadaczy i zupełnie zielonych. Da się też regulować stopień trudności, od którego zależy inteligencja komputerowego przeciwnika. Gdy już wszystko ustawimy, to przechodzimy do właściwej rozgrywki. Odbywa się ona w trzech skalach uzależnionych rozmiarami bitwy. W kolejnych skalach pojedyncze heksy symbolizują : 100 jardów (tura trwa 10 minut) 200 jardów (tura 20 minut) i 400 jardów (tura 40 minut). Na polu bitwy bogiem jest piechota. Kawaleria, aczkolwiek szybka i o dużym zasięgu, nie sprawdza się w bezpośredniej walce.

Artyleria natomiast jest fantastyczna, ale ze względu na małą mobilność zwykle odgrywa znaczącą rolę tylko w początkowej fazie rozgrywki. Określone zgrupowania wojsk posiadają swoich dowódców. Są oni bardzo różni (odważni, tchórzliwi, chytrzy, doświadczeni itd.). To od nich w dużej mierze zależy zachowanie twoich oddziałów. Jednostka, która wydostanie się poza zasięg swego dowódcy, staje się mniej ruchliwa, szybciej się męczy i gorzej walczy.

Naszym zadaniem jest takie wydawanie rozkazów dowódcy, by ten odpowiadał ogniem na ataki wroga. Dodatkowo na wartość bojową twoich żołnierzy wpływ ma ich wyszkolenie, morale, zaopatrzenie i szyk. Kolumna najlepiej sprawdza się w marszu, linia zaś w obronie i przy strzelaniu. Od szyku zależy też, czy jednostka łatwo ulega rozproszeniu i czy jej morale spada. Na rozgrywkę wpływa także wiele innych czynników, np. osaczenie. Okrążona jednostka ma problemy z zaopatrzeniem, utrzymaniem szyku, wpada w panikę i prowadzi chaotyczny, niekontrolowany ogień. Po rozgromieniu wroga można przejąć jego broń (np. działa) i po sprowadzeniu obsługi razić z nich przeciwnika. Wojska inżynieryjne na pewno pomogą w budowaniu szańców i zasieków, to tak ważny element pomijany w grach tego typu...

Wszystkie wyżej wymienione rzeczy dotyczą oczywiście najwyższego poziomu realizmu ustawionego w opcjach. Realizm bowiem może zaważyć na rozkładzie sił w danej batalii. W scenariuszu pt. „Ulundi"

garstką osaczonych Anglików przeciwstawiamy się ogromnej liczbie Zulusów uzbrojonych w dzidy. Przy opcjach ustawionych na zachowanie jak najmniejszego realizmu, Angole nie wytrzymywali ilościowego naporu wroga i szybko ginęli. Na największym poziomie realizmu, Zulusom, którzy po raz pierwszy ujrzeli strzelby i usłyszeli huk wystrzałów, bardzo szybko spada morale. Ulegają rozproszeniu i po prostu uciekają z pola walki. Takich przykładów jest jeszcze wiele. Gra zawiera możliwość odtworzenia po skończonej bitwie jej przebiegu (opcja replay).

W ferworze walki zapomniałem napisać o najważniejszej rzeczy, jaką jest edytor. Jest on niezwykle prosty w obsłudze i daje naprawdę ogromne możliwości. Da się dowolnie edytować mapę, rozmieszczenie jednostek, ich parametry, dowódców wraz z ich zdolnościami i zasięgiem dowodzenia, uzbrojenie, pogodę, a nawet mundury naszych wojaków. Można by wymieniać bez końca. Naprawdę niewiele jest tak rozbudowanych i jednocześnie łatwych w obsłudze edytorów. Do tego dochodzi przepotężna baza danych o uzbrojeniu i realiach historycznych.

O ile nie brakuje w niej wszelkich parametrów i statystyk, to jeśli chodzi o ilustracje: autorzy nie wysilili się. Dla przykładu: wszystkie ciężkie działa posiadają taką samą ilustrację, która raczej informuje nas o tym, że to jest działo, niż co to za działo. Dla koneserów jest do niedopuszczalne uproszczenie...

Od strony graficznej wszystko prezentuje się znakomicie. Po ślicznej mapie (ach te domki z białymi płotkiem, lasy i strumienie) przesuwają się bardzo dobrze zrobione jednostki. Trzeba dodać, że do wyboru są trzy wersje symbolizujących je ikon. Jedne z nich do złudzenia przypominają te, które były używane w sztabach, na stołach nakresowych. Nad wszelkiego rodzaju wybuchami i strzałami można było jeszcze trochę popracować, ale i tak są niezłe. Dźwięk jest O.K. Są to głównie strzały, odgłosy marszu lub wrzaski padających i konających żołnierzy. O muzyce natomiast można by napisać osobny artykuł. Cztery razy wysłuchałem wejściowego utworu, zanim zabrałem się do grania. Typowe

pompatyczne marsze przeplatają się z orientalnymi rytmami, czy nostalgiczną gitarą rodem z jankeskich Stanów...

Wybaczcie mi brak zdecydowanej krytyki, ale gra jest po prostu świetna i zapewnia ogromną porcję wspaniałej rozrywki. Od dawna żadna gra nie dostarczyła mi tylu wrażeń. Ci, co myślą, że to program tylko o karabinach (tzn. piechocie), głęboko się mylą, bo występują w nim przykładowo także okręty. Gorąco go wszystkim polecam i zapewniam - nie zawiedziecie się. Jest wart swojej ceny.

NIETOPEREK

Producent:
SSI
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel.(034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

8/10 **Cena:** ✆

• The Quake Mission Pack #1 Team „Scourge of Armagon"
The Quake Mission Pack #2 Team „Dissolution of Enternity" •

Krzyżowcy Ciemności

Krew Shub-Niggerath wisi w powietrzu niczym gęsta mgla. Kawałki cuchnącego zgnilizną ciała walają się po podziemnej grocie. Dłonie lepią się od krwi, broń ciąży na zdrętwiałym ramieniu. Wyczerpany błąkasz się, szukając wyjścia z tej piekielnej otchłani. Jeszcze jeden załom pokrytego kożuchem pleśni muru, jeszcze jeden krok... Brama wyłania się nagle, rozrywając chmurę cienia. Mógłbyś się nawet uśmiechnąć na widok fantazyjnych wzorów utkanych krwią. Z gardła wydobył się tylko charkot... Marząc o raju lub niepamięci, przekraczasz Bramę, nie wiesz jeszcze, co zastaniesz po drugiej stronie...

Tak moi drodzy zaczyna się kolejna wojenka, na którą brakuje ochotników. Mroczne siły Quake'a ponownie zaatakowały. Wzmocnione zrodzonymi w Ciemności stworami zalały bazę wojskową oznaczoną nieistotnym kryptonimem. Zło błyskawicznie wlało się w dusze żołnierzy, których ciała posłużą teraz Ciemnym Mocom. Właśnie przekroczyłeś bramę. Być może przekroczyłeś wrota Piekieł.

Dla wszystkich niecierpliwych, którzy ostrzą sobie zęby na długo oczekiwanego Quake II, lekarstwem na zbolałe serce są dwa kolejne kompakty z nowymi misjami do „jedynki". Mimo, że wspominaliśmy już o kooperacji id Software oraz Hipnotic Interactive, warto przybliżyć zawartość zgniłozielonych płytek, po serii odmóżdżających testów.

Na pierwszy ogień trafił krążek z masą pordzewiałych gwoździ i sugestywną nazwą Ukaranie Armagona. Podobnie jak w Quake, Q. Mission Pack 1 ma dwa podstawowe cele. Nie dać się zabić i wydostać się z miejsca, do którego trafiłeś. Oczywiście nie będzie to prosta sprawa, bo na drodze stoi armia przyjemniaczków, którzy marzą o morderstwie. Co ciekawe, fabuła w MP1 jest linearna (w przeciwieństwie do Quake), co oznacza, że pójdziesz jak po sznurku przez 15 epizodów na spotkanie z szefem Armagonem w ostatniej odsłonie. Mogłoby wydawać się, że to wada, ale tak nie jest. Lokacje są bardziej skomplikowane. Mnóstwo w nich zagadek, pułapek, zmyślnie ukrytych przeciwników itd. Po prostu więcej atrakcji, które spowodują mięsny fajerwerk Twego ciała.

Szczególnie częste zejścia śmiertelne czekają bohaterów za sprawą nowych potworów. Zabójcze Gremliny i niezwykle skuteczne Centroidy to bardzo poważni przeciwnicy. Gremlin, małpopodobny stwór wielkości wołu jest o tyle niebezpieczny, że podróżuje w stadach. Atakujące niczym rój szerszeni stado może powstrzymać tylko ciągły ogień z bardzo ciężkiego działa. Centroidy to chodzące, opancerzone czołgi, przypominające skorpiony. Ławica głodnych piranii w kałuży z pięciomiesięcznym bobaskiem, to dobre porównanie do bandy nienażartych Centroidów i Twojej osoby w milutkim lochu. Zaopatrzone w podwójne „nail gun" oraz wielgachne żądło, które z chęcią wpakują Ci do buzi, mogą zabawić się Twoimi zwłokami na wiele sposobów. Kłopot z nimi jest też taki, że zazwyczaj idą w drugim szeregu wrogów. Schowane za rozsuwającą się ścianą lub w ocienionym załomem muru, zaatakują wówczas, gdy będziesz już maksymalnie wycieńczony.

Radość z gry trwałaby tylko kilka chwili, gdyby nie specjalność zakładu, czyli bardzo serdeczne pukawki. Z miłością rozdasz dzięki nim wybuchowe prezenty, jakich nikt tu wcześniej nie widział. Enforcer bardzo się zdziwi, gdy ujrzy swe rączki po przeciwnej stronie sali, ale nie uprzedzajmy faktów. W kaburze tkwi już Miotacz Min Bliskiego Zasięgu. Nie jest to typowy granatnik. Eksplozja nastąpi dopiero wtedy, gdy czujnik umieszczony na minie wykryje jakikolwiek ruch. Można bardzo ładnie pobawić się, umieszczając np. kilka bombek na wysokości „nóżek i pasa" w wąskim przejściu. Później odwróć się i zobacz, co porabiają chłopcy, którzy próbowali Cię złapać. Jeżeli ktoś będzie bardziej nachalny, skorzystaj z Działa Laserowego. Broń ta jest praktycznie bezużyteczna w małym pomieszczeniu, ponieważ bardzo łatwo dostać w głowę własnym promieniem (odbija się od ściany, dwa, trzy razy). Jeżeli jednak jesteś na zewnątrz groty, włóż lufę w drzwi i wpuść potworom trochę czerwonego światła. Bardzo ładnie zatańczą wśród gorących promieni. Dyskoteka wysiada. Dla bandy zmutowanych żołnierzy najlepszy będzie pradawny Młot Thora. Bóg udzielił Ci swego błogosławieństwa i broni. Oprócz porażającego gromu, młot wyśle kilkanaście zimnych błyskawic, po których wszystko co żyje zapomni, co to oznacza (proponuje również wykorzystać młotek na pieska, duża frajda!).

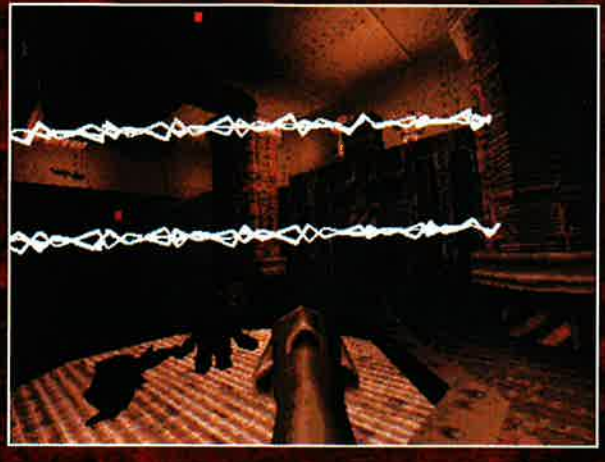
Wszystkie te przyjemnostki, to tylko preludium zabawy, jaka czeka Was po uruchomieniu drugiego krążka ze

znakiem Ouake. Decydująca rozgrywka, którą rozstrzygnie bitwa na poziomie: •ródło Zła, to nagroda dla nielicznych. Zanim tam dotrzecie, musicie pokonać mnóstwo nowych przeciwników, pełne niespodziewanych niebezpieczeństw lochy i bunt ziemi (o co tutaj chodzi?!)

Lokacje mają oczywiście nowe ozdobniki, zawiłe ornamenty, jeszcze cięższą atmosferę zła. Do tego zdążyłeś się przyzwyczaić, co jednak zrobisz, gdy nagle ziemia zacznie się trząść, olbrzymie głazy spadną z hukiem wbijając się w podłoże, ziemia rozerwie się, ukazując parujące wnętrze i bezdenne przepaście. Korytarze okażą się pułapką, gdy ze ścian wystrzelą brzęczące piły, na głowę spadną stalowe kołki, drogę przegrodzą ostre jak żyletka wahadła. W tym miłym środowisku czekają już Fantomowi Szermierze (bezcielesne, spektralne miecze) Elektryczne Węgorze, które umilają kąpiele. Nie zabraknie Ogrów, tym razem wyposażonych w Multi Granaty, po których mózg z ohydnym chlapnięciem wyląduje na ścianie. Oprócz Wrath (źli poplecznicy Overlordów) najniebezpieczniejsi są Panowie Panw (Overlordowie) oraz Strażnicy (pół-bogowie o niesamowitych możliwościach). Zazwyczaj nie zdążycie zobaczyć, co Wam właściwie robią.

Cięższi gatunkowo przeciwnicy wymagają ostatecznych rozwiązań. Zapewnicie im doskonałą zabawę Gwoździami z Lawy (ulepszony Nailgun) czy Multi Granatami, które zwiększają pole rażenia, dzieląc się na pięć odrębnych granatów. Przydadzą się także Multi Rakiety i Pociski Plazmowe. Te ostatnie to podrasowany Thunderbolt. Uziemi każdy cel, rażąc go dodatkowymi błyskawicami (nawet jeżeli potwór schował się „za zakrętem").

Nowe rozwiązania wymagają odmiennej strategii. Mimo, że to te same, znajome klimaty, zabawa wydawała mi się znacznie ciekawsza. Wprowadzenie dodatkowego uzbrojenia i odmiennych postaci jest w moim przekonaniu kapitalnym pomysłem. Najważniejsze, że gra to nie jakieś odgrzewane kluchy, lecz w pełni odjazdowa, wielopoziomowa walka, której niedosyt czułem po przejściu Quake. Bardzo spodobały mi się również finałowe „sceny", czyli pojedynki z Przywódcami. Lokacje, w których dokona się masakra, są po prostu kosmiczne (musicie to zobaczyć!). W zasadzie nie wspomniałem o wzmocnieniach bohatera, które dodano w grze. Jest ich po prostu mnóstwo... Z nazwy tylko przybliżę niektóre: Tarcza Siłowa, Pas Antygrawitacyjny, Tarcza Empatii, Róg Przyzwania itd. Te „bajery" dają znacznie większą frajdę niż poczciwy



symbol Quake, po którym nasz hero świecił niczym choinka i rozdawał hojną lufą prezenty.

Grywalność, wygląd plus... muzyka! Ta ostatnia, niestety już nie w wykonaniu mistrza indrustialu Trenta Reznora. Mimo, że o odpowiednim ciężarze i brzmieniu, nie tak porywająca. Na pewno jest dobra, tyle, że to już nie to... Poza tym giera wyciska emocje tam, gdzie trzeba, nerwy wzrokowe drażni we właściwy sposób. Każdy zwolennik filozofii Quake, z przyjemnością pozna jej nowy punkt widzenia.

Czarny Iwan

Producent:
id Software&Hipnotic Interactive
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2, Pełna wersja Quake
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, Gravis Ultrasound

8/10 **Cena:** ©

Szable w dłoń

Oto wreszcie przed wami recenzja wielokrotnie omawianej już na łamach CDA gra CLASH. Trzeba przyznać, że od pierwszej wzmianki o niej (listopad'96) gra zmieniła się w dość radykalny sposób. Tradycyjnie już wiele z zapowiadanych przez producentów rozwiązań (np. dyplomacja, możliwość tworzenia własnej dynastii itp.) poszło w piach podczas prac (autorzy obiecują wersję „de luxe" na wiosnę przyszłego roku, gdzie powinno pojawić się sporo elementów pominiętych w tej wersji gry). Ale tak to zwykle bywa, że w zapowiedziach wszystko jest zawsze większe, lepsze i piękniejsze niż w rzeczywistości. Nic to, zobaczmy co oferuje nam Clash...

Po prawej: Smutny koniec jednego z graczy

W stepie szerokim...

Clash jest rozgrywaną w turach grą strategiczną osadzoną w średniowiecznym świecie fantasy. Gracz, wcielający się w rolę jednego z kandydatów na władcę krainy Karkhan, musi podporządkować sobie cały kontynent, eliminując wszystkich przeciwników. Ci zaś dzielą się na dwie kategorie: rdzennych mieszkańców Karkham, wyznających wiarę w dawnych bogów oraz przybyszów z sąsiedniej, spustoszonej przez wojny, krainy (chrześcijan). Do wyboru mamy dwie kampanie (oddzielne dla chrześcijan i innowierców) oraz pojedyncze misje.

Niestety nie znalazłem tam opcji multiplayer - a wielka szkoda. W trybie pojedynczych misji w rozgrywce może brać udział do 5 graczy, w przypadku graczy komputerowych możemy regulować ich poziom inteligencji (zwracam tu uwagę na ikony symbolizujące poziom inteligencji komputera - widać, że projektował je jakiś luzak).

Przybyli ułani...

Jest ponad 30 rodzajów oddziałów, w tym tak klasyczne (piechota, łucznicy, kawaleria, katapulty, muszkieterzy - wszystko w kilku odmianach), jak i „nieziemskie" (smoki, demony, gigantyczne skorpiony i ważki, szkieletory, itp). Zwracam uwagę na polski akcent - wśród oddziałów natkniemy się m.in. na husarię. A co! Naturalnie nie od razu mamy dostęp do wszystkich jednostek. Oddziały poruszają się po mapie głównej tak indywidualnie, jak i w hufcach liczących maksymalnie 10 jednostek. Naturalnie w dowolnym momencie możemy je dowolnie łączyć i rozłączać. W masie wojska nie przegapcie niepozornego oddziału: budowniczych. Wbrew pozorom są oni bardzo ważni. Tylko za ich pomocą możemy rozwijać infrastrukturę naszego królestwa: wznosić budowle, tworzyć drogi i mosty, zakładać pułapki, szukać skarbów. Wprawdzie w bezpośrednim starciu oddział ten jest zupełnie bezradny, ale po prostu musicie go mieć na stanie.

Niech się mury pną do góry...

Gracz może postawić trzy podstawowe typy budowli: zamek, twierdzę i strażnicę. Dwie pierwsze struktury można budować tylko na wyznaczonych miejscach. W zamkach dzieje się wiele rzeczy: tam pobieramy i ustalamy podatki, tworzymy, trenujemy i uzupełniamy straty oddziałom, zajmujemy się sprawami wewnętrznymi. Twierdza jest odmianą zamku o nieco mocniejszych murach, nie mogą tam przebywać chłopi, za to możecie produkować tam oddziały niedostępne w innych strukturach. Strażnica jest tylko czymś w rodzaju „hotelu", gdzie można szybko zregenerować siły. Naturalnie nie są to wszystkie budowle, jakie występują w grze. Po pierwsze na planszy natkniemy się m.in. na porty (gdzie przybywają najemnicy) i świątynie. A poza tym istnieją jeszcze rozmaite struktury wewnętrzne (tzn. wewnątrz zamków i twierdz), które umożliwiają np. trening oddziałów, leczenie itp. Częścią z nich dysponujemy w momencie wybudowania zamku, część musimy postawić sami, co słono kosztuje, ale zwykle bardzo się opłaca.

Chłop żywemu nie przepuści...

Wojny w Clashu tak naprawdę nie wygrywa się armiami, a chłopami. Stąd musicie dbać o nich, ustalać odpowiednie podatki i zwracać uwagę na poziom ich zadowolenia. Chłop jest stworzeniem grymaśnym oraz chorowitym. Zbyt wysokie podatki wprawiają go w zły humor i zniechęcają do wszystkiego. Zdarza się też, że wybuchają wśród nich zarazy. Stąd stawiaj szpitale i zwracaj uwagę na „gęstość zaludnienia" zamku. Wiadomo, że choroby wybuchają tam, gdzie stłoczona jest wielka masa ludzi, a i upakowani jak śledzie w beczce ludzie rzadko są z tego powodu szczęśliwi. Dlatego sugeruję, by transferować chłopów pomiędzy zamkami tak, by wszędzie mieć mniej więcej identyczną gęstość populacji. Jest w tym hak - wysyłani z zamku do zamku chłopi mogą być przejęci przez innego gracza. Naturalnie można zrobić konkurencji numer i „podrzucić" na przynętę oddział chłopów z zamku ogarniętego zarazą... Chłopów możemy także wykorzystywać do walki, ale ich siła bojowa jest bardzo niewielka, więc nie jest to zbyt opłacalne.

Money, money, money...

Głównym źródłem przychodów są podatki ściągane z chłopów. Od czasu do czasu można dorobić sobie na poszukiwaniach skarbów, ale nie są to kwoty ogólnie liczące się w bilansie. Podobnie jak w przypadku chłopów, gracz będzie zmuszony do transferu złota pomiędzy swoimi strukturami na mapie. Rzecz jasna jest to łakomy kąsek dla przeciwników... Natomiast wydatków nie braknie: od tworzenia budowli (żeby było śmieszniej - nie

płacimy za budowę zamku, natomiast tworzenie jego struktury wewnętrznej jest już bardzo kosztowne; hm...), poprzez zakup licencji na oddziały i wydawanie kasy na ich produkcję (na szczęście wojacy nie pobierają żołdu). Ba, od czasu do czasu trzeba wydać nieco złota na rozmaite zachcianki królowej albo sypnąć groszem jakiemuś ważnemu jeńcowi, w zamian za współpracę...

God save the Queen!

Królowa w grze jest... wirtualna. Tzn. nie występuje jako postać w grze, ale często doświadczamy jej obecności. Zaczynamy grę jako król kawaler i jeśli będziemy się dobrze sprawować, to za jakiś czas pojawi się wysłannik zamorskiego władcy, oferujący rękę księżniczki. Małżeństwo ma (jak w życiu) swoje złe i dobre strony. Pozytywnym efektem są dzieci, które natychmiast (!) podejmują się roli dowódców oddziałów. Z drugiej strony królowa ma kosztowne zachcianki, zaś stałe ignorowanie jej żądań kończy się z smutno (lub bardzo smutno) dla władcy...

Bój to będzie ostatni...

Potyczki można rozgrywać w dwóch trybach: albo sami dowodzimy bitwą, albo też zlecamy to komputerowi i w tym momencie jesteśmy tylko informowani o jej skutkach. Bitwy w Clashu przypominają mi (nie ukrywam) system zastosowany w Heroes Might & Magic. Naturalnie mówię tu o ogólnym wrażeniu, ponieważ Clash oferuje odmienne i bogatsze możliwości działań. Pole bitwy jest większe, a w walce może naraz uczestniczyć po 10 oddziałów po każdej stronie. Bardzo skuteczną taktyką jest okrążanie wroga. Można się okopywać i razić wroga z odległości (tzn. oddziałami, które posiadają taką możliwość), można szarżować (co zwiększa siłę ataku, ale i podnosi poziom strat atakującego). W beznadziejnej sytuacji możemy wydać rozkaz odwrotu, lecz morale takich oddziałów dozna wtedy poważnego uszczerbku.

Odmianą bitwy jest oblężenie (musimy dodatkowo zneutralizować mury zamku) oraz zasadzka. W tym przypadku atakujący z zasadzki oddział ma dwie tury ruchów pod rząd w czasie bitwy. Ciekawym (ale i nieprzyjemnym dla gracza) pomysłem jest... „gniew boży". Jeżeli będziemy w czasie bitwy zachowywać się całkowicie pasywnie przez kilka tur, to wywołamy... grom z jasnego nieba, który porazi wszystkie nasze oddziały, zadając im bolesne straty.

Pod twoim przewodem...

Oprócz oddziałów dysponujemy też dowódcami. Nie możemy ich produkować (chyba, że myślicie o „produkcji" królewskich dzieci), stąd każdy taki osobnik jest wręcz na wagę złota. Dowódca dołączony do oddziałów sprawia, że walczą one tak, jak gdyby posiadały elitarny status i maksymalne morale. Jeśli utraci on wszystkie oddziały, którymi dowodzi, dostaje się do niewoli. Jeńca możemy ściąć, torturować celem rozwiązania języka(!); możemy go też przekupić, by przeszedł pod nasze sztandary.

Pomaluj mój świat...

Patrząc na grafikę Clasha, jestem pod silnym wrażeniem. Naprawdę. Jej poziom stoi na pewno na dobrym zachodnim poziomie. Efektowne renderowane wnętrza zamków (i sporo animacji w grze; szkoda tylko, że prezentowane są one w stosunkowo niewielkich okienkach), „klimatyczne" ikony, nieźle wyglądające i zanimowane postacie, eleganckie rysunki (np. zajrzyjcie do dodatkowych informacji o oddziałach, gdy kupujecie licencję na ich produkcję), a także dopracowane mapy robią jak najbardziej pozytywne wrażenie. Skoro już mowa o mapach - są

Po prawej: Nie chciałeś współpracować. No to jazda na szafot!

trzy typy terenu (w tym wulkaniczny i zimowy). Są one dyskretnie animowane, gdyby przyjrzeć się dokładniej, to widać jak np. bagno bulgocze, z drzew osypują się liście, a po pustyniach (i nie tylko) przemykają jakieś stwory.

Nieco mniej entuzjastycznie muszę wypowiedzieć się o sterowaniu. Brak mi skrótów klawiszowych. Cała gra obsługiwana jest wyłącznie myszką. Co gorsza, ikona kończąca turę znajduje się tylko w menu głównym. Stąd, będąc np. we wnętrzu chłopskiej wioski, i pragnąć zakończyć turę muszę „wyklikać" się przez dwa kolejne menusy, a potem otworzyć trzecie i kliknąć na odpowiednią ikonę. A przecież wystarczyło zdefiniować klawisz, którym kończyłbym turę lub chociaż zdublować tę kluczową ikonę w każdym możliwym menu. Zakładając, że rozgrywka w jednej misji może liczyć dużo ponad 100 tur, to kilkaset dodatkowych i w sumie niepotrzebnych kliknięć może już zdrowo zirytować nawet najbardziej cierpliwych graczy.

Orkiestra gra!

Wychodzi na to, że znowu będę robił Scorpikowi reklamę - ale trzeba przyznać, że facet wspiął się tu na wyżyny swoich możliwości. Muzyka w Clashu leje na głowę większość tego, co słyszałem w innych strategiach. Mamy tam utrzymany w rozmaitych klimatach temat główny, odrębne balladowe tematy muzyczne dla zamków każdego z graczy, dynamiczną muzykę towarzyszącą bitwie i mroczny utwór w wywołującej ciarki na grzbiecie animacji, prezentujący autorów gry. Do tego dochodzą bardzo przyzwoite efekty dźwiękowe. Każdy oddział ma kilka rozmaitych odzywek, jakie towarzyszą jego wywołaniu i podejmowanym akcjom. Wprawdzie są one po angielsku (czemu? odsyłam do wywiadu w poprzednim CDA), ale mi to wcale nie przeszkadzało. Prywatnie moim faworytem jest rycerz (speak to me!)

AI waj...

Nie mogę powiedzieć by AI komputera w Clashu powaliła mnie na kolana; ale to samo mogę właściwie powiedzieć o praktycznie

każdej komputerowej strategii, z jaką miałem do czynienia. No cóż, wiadomo, że komputer nigdy nie zastąpi człowieka i jego działania są na dłuższą metę nietrudne do rozszyfrowania. Np. w czasie bitew, gdy już rozegramy ich z kilkanaście, nie będzie trudno ustalić schemat, wedle jakiego komputer przesuwa swe wojska. Naturalnie sama znajomość tego schematu nie daje nam jeszcze patentu na zwycięstwo; tym bardziej, że komputer zachowuje się agresywnie i przy względnej równowadze sił nie jest prosto posłać jego wojska na łono Abrahama. Komputer radzi też sobie nieźle z globalną sytuacją na mapie; tu również wykazuje się zaskakującą ekspansywnością (nawet przy ustawionym najniższym poziomie AI). Po zlokalizowaniu jakiejkolwiek Waszej budowli przez wroga, możecie dość szybko spodziewać się wzmożonego ruchu turystycznego w tym rejonie. Na szczęście komputer nie faworyzuje żadnej ze stron, więc przy pewnej dozie szczęścia dwaj gracze komputerowi będą się wzajemnie młócić do upadłego, przez co mogą się obaj stać łatwym łupem sprytniejszego gracza.

Kombinat pracuje...

Clash jest wymownym dowodem, że polskich twórców stać na produkcje stojące na wysokim, zawodowym, zachodnim poziomie. Na pewno nie jest to gra idealna; na pewno nie jest to gra bez wad. Na pewno nie jest to gra, która zachwyci każdego. Lecz oceniając ją, nie muszę brać żadnych „polskich poprawek" („...ale jak na polskie warunki, to...") po to, by końcowa ocena oscylowała wokół naprawdę wysokich wartości.

Mac Abra

Producent:
Leryx-Longsoft
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel.(034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486/66, 16 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

8/10 **Cena: 129,00 zł**

DARK COLONY

TWÓRZ. PRZEKAZUJ. NISZCZ

Dla DOS'u i Windows 95

DARK COLONY

WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA, WOJENNA GRA STRATEGICZNA

Opcja gry wieloosobowej dla 8 osób umożliwia grę przez modem, połączenie szeregowe lub protokół TCP/IP i IPX.

Edytor map pozwala na tworzenie własnych **plansz dla gier wieloosobowych.**

Minęło już 200 lat, odkąd pierwszy prymitywny statek wylądował na Marsie i ludzkość rozprzestrzeniła się w całym kosmosie. Odkrycie 30 nadających się do zamieszkania systemów dało rządom nowe możliwości rozwiązania problemu przeludnienia i ograniczoności zasobów naturalnych. Efekty okazały się jednak katastrofalne i doprowadziły do wybuchu chciwych wojen, napędzanych roszczeniami wielkich korporacji. Na wszechświat padł cień ludobójstwa.

Witamy w **ciemnej kolonii**, gdzie dwa słowa „chciwość" i „siła" nie straciły nic ze swojego znaczenia i gdzie bezprawie, chytrość i siła charakteru są niezbędne, aby przeżyć. Wykorzystaj swoje zdolności dowódcze i umiejętności zarządzania zasobami przy tworzeniu i genetycznym doskonaleniu stworzeń służących Ci w walce. Przeprowadź swoją bazę przez zbrojne konflikty z obcymi i zdobądź autorytet wśród zgrai niestabilnych korporacji i ich potężnych armii.

- Dające się unowocześniać jednostki, które mogą być przenoszone z misji do misji dodają grze elementy role-playing.
- Niezwykle szczegółowa grafika SVGA z jednostkami posiadającymi setki klatek animacji.
- Rzucające wyzwanie bitwy rozgrywają się w różnorodnym dynamicznym terenie i posiadają różne scenariusze.
- Oszałamiające efekty świetlne zawierające realistyczne eksplozje, błyskanie i ogień z luf karabinowych (wykorzystujące efekt przezroczystości w czasie rzeczywistym) oraz rozświetlenie terenu wokół źródła światła.
- Wybór stopnia trudności.
- Zaawansowany system sztucznej inteligencji powoduje nieprzewidziane sytuacje na polu walki, a taktyczne posunięcia wroga obejmują ucieczkę i przegrupowania w przypadku poniesienia dużych strat. System sztucznej inteligencji analizuje najlepsze drogi przemarszu i formacje wojska. Prowadzi ciągłą obserwację przeciwnika i dynamicznie określa swoje cele.
- Bitwy rozgrywane w różnym czasie dnia i nocy oraz duże możliwości sposobu obserwacji pola walki.

Możesz TWORZYĆ życie...
Możesz PRZEKAZYWAĆ życie...
Czy jesteś w stanie ZNISZCZYĆ życie?

GAMETEK

Dark Colony jest znakiem handlowym Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja Gametek UK Limited, Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY

Odwiedź nas w http://www.gametek.com

Wyłączna Dystrybucja w Polsce: LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel. 642-81-65, 642-99-21

Soccer Mania

Seria z Kałasznikowa prosto w trzecie oko jest niczym w porównaniu z seryjnie „nadlatującymi" do redakcji CDA kolejnymi grami, symulującymi grę w piłkę nożną, które uderzają nas rytmicznie po oczach i mózgach. Wydawało by się, że po ostatnim „piłkarzyku", przebojowym Kick Off 97, będziemy mogli odsapnąć. Prorokowałem sobie nad kuflem piwa, że kolejna piła nie ma racji bytu, gdy na monitorach szaleją drużyny z Actua Soccer, a przede wszystkim Kick Off 97 (o którym pisaliśmy raptem miesiąc temu). Myliłem się na całej linii, widać piłkarskie szaleństwo nadal trwa, skoro Sega uraczyła nas gierką, która być może wykopie konkurencję daleko poza horyzont...

Podobno nieosiągalne dotychczas dla szaraka Silicon Graphic (obecnie koszt takiej zabawki to 25 tyś. dolarów), będą już niedługo stały w każdym mieszkaniu. Nie będzie to wybór, tylko konieczność, ponieważ tylko one będą w stanie udźwignąć ciężar tak zaawansowanych molochów, jak te, których zarysy powstają już w głowach programistów. Patrząc na rozwój symulacji piłkarskich mam przekonanie, że ta idea zamieni się w rzeczywistość szybciej niż wszystkim nam się wydaje...

Odstawmy jednak fantastykę naukową na bok i zajmijmy się tym, bez czego normalnie rozwinięty kibic żyć nie może. Jeżeli marzycie o kawałku zdrowej kopaniny, możecie sięgnąć po kilka gorących superprodukcji. Do tego elitarnego grona, prosto z laboratorium Segi, trafił Wordwide Soccer 98. Mnóstwa podniet dostarcza już kilka pierwszych minut po zainstalowaniu gry. Gorące intro wyniesie nas do piłkarskiego raju, gdzie mecze trwają na okrągło a za czerwone i żółte karki można kupić schłodzonego Bulla. Co ciekawe, nie są to standardowe urywki z pokazowych akcji na murawie, lecz „mocne" animacje, nad którymi pracowano kilka miesięcy. Wodę w mózgu podgrzewa również do właściwej temperatury konkretna muzyka, przy dźwiękach której ujrzymy główny panel gry.

Jak na poważną firmę przystało, Sega proponuje nam menu złożone z samych wykwintnych dań. W standardowym już World League umieszczono 48 międzynarodowych teamów, spośród których wybierzemy swoich 16 faworytów (8 meczy). Jak zapewne pamiętacie, Kick Off oferował nam 76 zespołów, gdzie mogliśmy ponadto pobawić się z klubowymi barwami, komponując stroje zawodników i kolorki fryzur. Czy utratę kilkunastu drużyn rekompensują dodatkowe opcje „techniczne" ocenicie sami. Fajnie jednak wybrać sobie jeden z trzech dostępnych stadionów, lub zdefiniować warunki pogodowe, w jakich ma rozgrywać się mecz (deszcz-słońce, noc-dzień). Takie możliwości daje nam Worldwide Soccer 98. Zmiana pogody nie jest jedynie zabiegiem wizualnym. Mecz będzie zdecydowanie trudniejszy, co

między nami mówiąc, odbija się przede wszystkim na kondycji przeciwnika i pozwala niekiedy wywieść go w pole.

Oprócz World League zaoferowano jeszcze cztery rodzaje rozgrywek (Tournament, Worldwide Cup, Exhibitoin, P.K), nie macie jednak co szukać Practice, gdzie możnaby poćwiczyć karne, czy „kiwanie". Szkoda, bo bardzo mi się to w Kick Off podobało. Na otarcie łez dostaliśmy jednak możliwość zapisywania szczególnie udanych goli, aby móc w każdej chwili je załadować i sycić oczy własnym mistrzostwem. Oprócz animacji zapisana zostanie również data, czas spotkania itd. Po efektownej prezentacji z czterech kamer, możemy samodzielnie pobawić się perspektywą. Wkraczamy właśnie w wizualną stronę projektu, którą podobnie jak w Kick Off wygląda po prostu bardzo dobrze. 3D zrealizowane za pomocą motion capture, które pozwala cieszyć się nam niezwykle „ludzkimi' ruchami zawodników. Odniosłem nawet wrażenie, że poruszają się nieco lepiej i naturalniej niż w KO 97. Nie można jednak

zapominać, że świetny efekt wymaga szybkiego Pentium i MMX.
Niestety na moim Pentium 133, 32 MB RAM z dwumegową kartą graficzną, gra potrafiła tracić płynność! (przy maksymalnej rozdzielczości). Przy powtórkach (replay) zawodnicy gubili też teksturki, co już bardzo mi się nie podobało (nie jest to wina karty, bo na innych komputerach efekt był podobny). Zatrzymany w kadrze zawodnik podpiera się na dłoni, szkoda tylko, że nie widać ramienia... Cóż, bez inwestycji się nie obędzie (trzeba wyłożyć kasę na rozbudowę sprzętu). W każdym bądź razie, mecz wygląda maksymalnie realistycznie, co powinno Wam się podobać. Dziwne jednak, że nie można zmienić punktu obserwacji, mamy jedynie rzut izometryczny. Kierowanie piłkarzami to maksimum prostoty. Jeżeli bawicie się klawiaturą, czeka Was obsługa jedynie trzech klawiszy funkcyjnych i czterech kierunkowych. Strategia w grze jest mile widziana, bo przeciwnicy, szczycą się zaawansowaną inteligencją (AI). Wydaje mi się, że „naturalność" zachowania piłkarzy i wysoki poziom trudności, to największa zaleta Sega Worldwide Soccer 98. Przed meczem można zajrzeć do Player Edit. Po wyborze danej reprezentacji uzyskamy możliwość zmiany nazwiska każdego z zawodników. W ten nieco podstępny sposób stworzymy własny team. Warto również zdefiniować kilka parametrów, gdy piłkarze mają już wybiec na murawę. Na kolorowym pulpicie, który się wówczas pojawi, znajduje się zestaw opcji. Dzięki nim określimy taktykę gry (7 wariantów) i zastanowimy się nad systemem, czyli ustawieniem zawodników (12 układów). Wcześniej warto jednak dokładnie przejrzeć listę piłkarzy i porównać ich możliwości. Każdego zawodnika charakteryzuje pięć parametrów, które ukazano w dość nietypowy sposób. Zamiast poczciwych tabelek zobaczymy swoisty wykres, gdzie symbolicznie przedstawiono „walory" strzelców. Oczywiście zadbano również o atrakcyjną oprawę dźwiękową, którą miło zgrano z najbardziej gorącymi akcjami na trawie. Nie mogło również zabraknąć głosu zawodowego komentatora sportowego z angielskiej TV - Gary Blooma.
Dla „pająków" SWS 98 będzie słodkim kąskiem. Real-time 4-graczy via TCP/IP, IPX, modem. Mimo, że to „tylko" piłka, zadbano również o cztery wersje językowe (być może gra zostanie spolszczona, na razie rozmowy trwają). SWS 98 jest sztandarowym przykładem nieskomplikowanego symulatora piłkarskiego, jednak specjalistom z laboratorium Segi należą się gorące oklaski. Ta gra jest maksymalnie grywalna. Największy nacisk położono na to, co dzieje się na boisku. Przyniosło to efekt w postaci wiernie oddającej realność prawdziwego spotkania, gry. Nie mogę niestety jednoznacznie ocenić, który z przebojowych „piłkarzyków" powinien dostać palmę pierwszeństwa. Pomijając, że byłaby to opinia wysoce subiektywna, każdy z gier posiada jakąś zaletę, której nie ma produkt konkurencji. Nie da się jednak zaprzeczyć, że SWS 98 znajduje się w czołówce stawki, co czyni z gry poważnego kandydata. Jak dla mnie gra warta jest swej ceny i (jeżeli finanse pozwolą) na pewno ją kupię.

Czarny Iwan

Po lewej w głębi: Gorące kawałki z intra to preludium do wojny na boisku.

Producent:
SEGA
Dystrybutor:
Bobmark
tel.(022) 380502
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

SUPER KONKURS
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER
DO WYGRANIA
KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE SONY PLAYSTATION,
ORAZ WIELE WSPANIAŁYCH GIER NA PC CD
ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 074
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Marsjańskie wojny

Nie bawię się w żadne statystyki, ale gdybym chciał podliczyć ilość miejsca, poświęconego danej grze w CDA, to liderem tego roku niewątpliwie zostałby RTS Gameteka, o nazwie Dark Colony. I niewątpliwie jest to uzasadnione. Dark Colony jest bowiem jednym z najlepszych RTSów, z jakimi miałem do czynienia w swoim życiu. A tu dodam, że przez moje ręce przeszło ich tak wiele, że gdybym za każdą taką grę dostawał 1 zł, to zapewne stać by mnie było na dodatkowe 16 Mb Ramu do mego komputera.

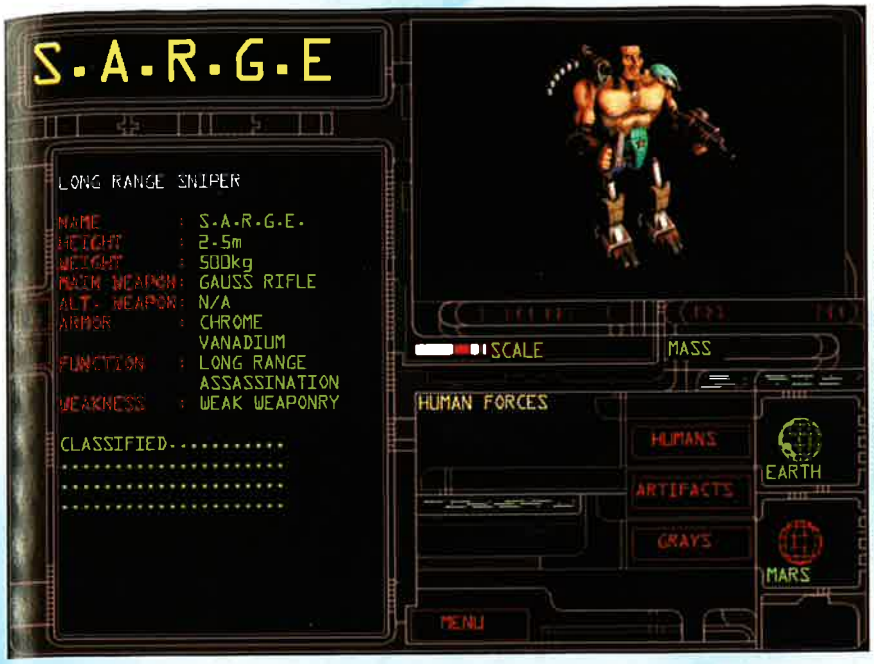
Wogóle to już dość dawno temu zniechęciłem się do tego typu gier. Raz, że „strategia" w nazwie RTS jest stanowczo określeniem na wyrost (przynajmniej z punktu widzenia osoby gustującej w klasycznych, turowych strategiach). Dwa, że wszystkie gry są robione „na jedno kopyto". Po prostu przejadły mi się RTSy i tyle, a od czasu Warcrafta 2 nie pojawiła się gra, przy której siedziałbym więcej niż 10 dni (Red Alert jest tu wyjątkiem potwierdzającym regułę). Czytając jednak entuzjastyczne opinie, jakimi obdzielano tę grę na łamach Internetu (i CDA), poczułem pokusę, by spróbować raz jeszcze. I opłaciło się, mimo tego, iż część z tego, co obiecywali producenci, pozostało jedynie na papierze (rozdzielczość 1024x768, zoomowanie wycinka planszy itp.).

Dla tych, którzy jakimś cudem do tej pory przeoczyli istnienie DC, mam krótką ściągę: akcja dzieje się w dość bliskiej przyszłości. Na planecie Mars, która w międzyczasie została przystosowana do kolonizacji, toczy się wojna pomiędzy ludźmi i Obcymi (Taar). Ludzie chcą skolonizować Marsa, Obcy zaś... mają identyczne plany. Co więcej na powierzchni tego globu występuje substancja Petra-7, o której nie można powiedzieć, że jest na wagę złota... bo jest dużo cenniejsza. To uniwersalne źródło energii, idealny surowiec do tworzenia budowli itp. (chyba tylko gotować nie umie ;-)). Jakby tego było mało, to na powierzchni Marsa odkryto ślady prastarej cywilizacji. Pozostawione przez nich artefakty mogą w znaczący sposób przyśpieszyć rozwój technologiczny rasy, która wejdzie w ich posiadanie. Gracz może wcielić się w skórę jednej ze stron i poprowadzić swój gatunek do finalnego zwycięstwa. Jak widać fabuła nie odbiega od schematu... Oki, jazda obowiązkowa z głowy. Pora na analizę samej gry.

INTRO I CUT-SCENES

Od czasu gry XS nie widziałem równie dobrego i dynamicznie zmontowanego intra. Wprawdzie jest z przeplotem, ale w niczym to nie przeszkadza. Widać, że nie żałowano grosza i czasu na jego produkcję. Efekt jest niesamowity, wszyscy, którzy kochają drugą cześć horroru Alien, powinni przed obejrzeniem intra profilaktycznie założyć pampersy.

Ale ma to drugą stronę - intro jest (chyba?) zbyt krwawe, zbyt epatujące bluzgającą juchą i rozlatującymi się strzępami ciał, okrucieństwem. Ja rozumiem, że wojna, że horror itp. Ale czy rzeczywiście trzeba pokazywać seryjnie pękające czaszki Obcych, urwane głowy ziemskich żołnierzy, rozszarpywane ciała, trupy w stanie dość zaawansowanego rozkładu, wyszczerzone głowy ponabijane na pale; czy trzeba koniecznie pokazać scenę, w której spanikowany żołnierz zabija bezbronnego jeńca, strzelając mu między oczy? Takich scen jest więcej. Sam, zahartowany na horrorach, nie czuję się nimi zbytnio zaszokowany, ale uczulam na to rodziców. W cut-scenach, ukazywanych po każdej misji, nie ma już tak wiele agresji (choć nie braknie paru naprawdę mocnych scen).



TRYBY GRY

Tu klasyka: kampanie dla obu ras, misje dla single graczy (naturalnie można sobie włączyć większą ilość komputerowych przeciwników - w zależności od misji od 1 do 7); jest ich około 30, tudzież misje multiplayer (80 map). Kampanie są (niezależnie od strony) dość podobne: zniszcz to, ochroń tamto, odnajdź zaginionego dowódcę itp. Ogólnie w kampaniach trudniej gra się ludźmi (czemu - tego nie zdradzę, przekonacie się sami w okolicy 6-7 misji). Ciekawostką jest występowanie (w niektórych misjach kampanii) np. konkurencyjnych ludzkich kolonii, które również musimy ochraniać przed atakiem wroga. Kolonie te produkują żołnierzy i walczą na własną rękę (raczej dość niemrawo), a czasem możemy się z ich strony spodziewać rozmaitych niemiłych niespodzianek. Single-misje można podzielić na dwa typy: w pierwszym dysponujemy określoną z góry ilością jednostek, bez możliwości produkcji nowych; w drugim dodatkowo mamy na stanie bazę i musimy zająć się wydobywaniem Petry-7.

PETRA-7.

Surowiec ten pojawia się w wulkanicznych kraterach i wygląda jak złota magma. Na początku zwykle w pobliżu bazy jest jakieś złoże, ale musicie pamiętać, że stosunkowo szybko ulegnie ono wyczerpaniu. Dlatego od razu należy znaleźć dodatkowo przynajmniej jeden aktywny krater. Co jakiś czas usłyszycie grzmot eksplozji, a komputer poda wam ogólne namiary („gdzieś na północy") na ciepłe jeszcze, świeże złoże surowca.

JEDNOSTKI

Obie strony dysponują 9 typami oddziałów o w miarę identycznych możliwościach bojowych. Tzn. żadna z ras nie ma broni, która w znaczący sposób odbiegałaby od tego, czym dysponuje przeciwnik. Jest piechota, są samobieżne wieże strażnicze (!), są maszyny bojowe przypominające mechy (dla ludzi) i Aliena (tak, TEGO Aliena, z horroru) dla ufoków. Jest samobieżna artyleria, są jednostki latające, samobieżne miny (!), wwiercające się w ziemię we wskazanym miejscu itp. Może nie jest to dużo, ale pamiętać należy, iż praktycznie każdą z jednostek możemy dwukrotnie upgradeować (osobno broń i pancerz), co daje nieco większe możliwości manewru. Aha, zapomniałem powiedzieć o tym, co najważniejsze. Walcząc po stronie ludzi, dysponujesz (nie licząc piechoty i Sierżanta - o którym zaraz) maszynami bojowymi. Natomiast ufoki posyłają do walki genetycznie przekształcone zwierzęta (nawet ich baza wygląda, jak jakiś obleśny oddychający stwór).

Wspomniałem przed chwilą o Sierżancie (S.a.r.g.e.). Tego kurzącego cygaro przyjemniaczka znacie już z okładki poprzedniego CDA. Gościu jest jakby połączeniem zalet piechoty (duża mobilność) i cięższego sprzętu (duża siła ognia). Oprócz tego potrafi np. ukraść nieco Petry z magazynów wroga oraz wezwać wsparcie ogniowe (napalm z jasnego nieba) na wyznaczony cel. Z tym, że uważajcie - takie bombardowanie jest bardzo nieprecyzyjne, więc radzę stosować je raczej w dużej odległości od swoich sił. Naturalnie Obcy mają odpowiednik tego gościa (Gorrem). Dodatkowo są jeszcze jednostki medyczne, leczące rany tym, którzy nie mieli szczęścia w walce. W sumie tu nie ma nic nadzwyczajnego czy nowego, czego nie spotkałbym choćby w Red Alert.

Czyli co - żadnych innowacji? Nie jest tak źle. Nie wspomniałem jeszcze o dowódcach. Dowódca to gracz, który... uczestniczy w grze, w skórze jednego z żołnierzy. Nasz dowódca nie może zginąć (co najwyżej jest ranny i na jakiś czas zostaje ewakuowany z pola walki). Co może dowódca? Jego najważniejszą cechą jest zagrzewanie swoich ludzi do walki. Dzięki jego staraniom będący w pobliżu ludzie (dla uproszczenia przyjmijmy, że ten termin obejmuje także Obcych) i jednostki bojowe walczą przez jakiś czas jak szaleni. Naturalnie dowódca nie może cały czas tak mobilizować żołnierzy. Dużo zależy tu od jego rangi (zaczynamy od porucznika, a kończymy na pułkowniku). Im wyższa ranga dowódcy tym więcej żołnierzy daje się ponieść jego

Słówko od Draco

Kilka uwag dla miłośników „mieszania" w grze. Stanu kasy nie da się łatwo zlokalizować klasycznymi metodami, ale można w prosty sposób zredukować koszty produkcji i zwiększyć możliwości oddziałów. W podkatalogu Gamestat znajdziecie kilka plików tekstowych, które edytujemy... zwykłym edytorem tekstu (nawet tym spod DN). Interesują nas pliki: depend (koszta wytworzenia, upgrade itp.) oraz gamestat (możliwości jednostek). Można np. zmienić koszt produkcji oddziału (jest zaraz pod nazwą danej jednostki) z 1000 na 1 (wszystko w systemie dziesiętnym, żadnych heksów). Potem zgrywamy zmodyfikowany plik - i gra staje się dużo prostsza (oraz mniej emocjonująca). Naturalnie wcześniej zróbcie sobie kopię oryginalnego pliku, na wypadek gdyby okazało się, że coś za bardzo namieszaliście. Miłej zabawy - Dark Colony jest cool!

entuzjazmowi. Dodatkowo ranga wpływa też na zasięg widzenia dowódcy oraz na ilość posiłków, jakie może wezwać z kwatery głównej. W miarę zaliczania kolejnych misji dowódca oprócz awansów otrzymuje odznaczenia; niektóre z nich są przyznawane tylko za konkretne akcje (np. odkrycie artefaktu).

BUDOWLE

Też nie ma ich za dużo - bo całych 5, w większości z możliwością upgrade. Jest to bardzo wskazane i nie wolno oszczędzać pieniędzy na ten cel!

MARS

Ojejej, tu aż nie wiem od czego zacząć. Raz, że jest on bajecznie kolorowy. Są trzy strefy klimatyczne, a jedna ładniejsza od drugiej. Dark Colony jest niewątpliwie najbardziej efektownie zrealizowanym graficznie RTSem w historii gier. To mówię tak o postaciach, ich animacjach, backgroundach, jak i efektach (wybuchy itp.). Rozdzielczość 800x600, hi-color... Wizualnie po prostu powala na kolana.

Jakby tego było mało, to na Marsie żyje sobie sporo rozmaitych stworków, które mają gdzieś toczącą się wojnę i zajmują się własnymi sprawami... Coś podobnego było już w grze „Z", ale DC jest lepszy o przynajmniej dwie klasy jakością wykonania. Ponadto stwory te potrafią być bardzo pożyteczne. Jeden z odnalezionych artefaktów sprawia, że można je wykorzystywać jako broń ofensywną. No i as z rękawa - w DC występują pory doby; co 8 minut czasu rzeczywistego słońce zachodzi i nagle robi się szaro i ciemno. Ma to spore znaczenie - w czasie nocy ludzie czują się niepewnie, stąd ataki Obcych mają większe szanse powodzenia. W dzień sytuacja się odwraca.

INNE

Muzyka dorównuje klasą grafice. Jest znakomita, zróżnicowana, klimatami przypomina (czasem) Prodigy, czasem klasyczną muzykę elektroniczną w stylu J.M. Jarre'a. Wprawdzie nie można sobie samemu wybrać jakiegoś tematu muzycznego, który będzie odtwarzany podczas gry, ale i tak ogólne wrażenia są rewelacyjne. Oprawa dźwiękowa nie odbiega jakością od innych RTSów.

Sterowanie nie jest zbyt trudne, szczególnie po opanowaniu szeregu skrótów klawiszowych. Stopień trudności jest dość wysoki, będzie to więc wyzwanie dla ambitniejszych graczy, zahartowanych na C&C i Red Alert (nawet gdy komputer ustawimy na niższy poziom „rozumności"). Inteligencję komputera oceniam dość wysoko; jak na RTS, to gra on „z głową"; zwykle nie da się go nabrać na prostą podpuchę „jeden żołnierz na przynętę i wciągamy wroga w zasadzkę". Gość dobrze się broni i równie dobrze atakuje; nie walczy zawsze do końca, potrafi uciec, gdy widzi, że nie ma szans na zwycięstwo. Choć naturalnie nie ma to jak partyjka z innymi graczami w trybie multiplayer - ale to już klasyczna bolączka tego typu gier; tu nigdy komputer nie zastąpi człowieka...

PODSUMOWANIE

Dark Colony nie jest grą, która wwinduje RTSy na zupełnie nowy poziom jakości. To raczej doskonałe kompendium najlepszych patentów z kanonu RTS, wzbogacone o kilka nowych i dobrych pomysłów, oprawione w znakomitą grafikę i dźwięk. Na siłę można czepiać się np. stosunkowo niewielkiej ilości jednostek, pomarudzić nad problemem z wycofaniem będących pod ogniem wroga swoich oddziałów (zwykle nie bardzo chcą) - ale to już naprawdę jest szukanie dziury w całym. Grywalność DC jest bardzo wysoka, a ogólne wrażenia znakomite; stąd z satysfakcją wystawiam jej jak najlepsze świadectwo. Nikt, kto lubi RTS nie będzie zawiedziony. Ba - będzie zachwycony. Macie na to moje słowo.

Mac Abra

Producent:
Gametek
Dystrybutor:
L.E.M.
tel. (022) 6428165
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

9/10 **Cena: ✆**

Kosiarze szybkości

Wieki temu, bo aż w grudniu ubiegłego roku, mieliśmy przyjemność zaprezentować dość nietypową gierkę, która była unowocześnioną, zbrutalizowaną wizją hokeja przyszłości (lub rolerów). Okazało się, że to, co widzieliśmy wtedy, nijak nie przystawało do finalnej wersji gry, która po wielu zabiegach wreszcie do nas dotarła. Jeżeli nie mieliście dotychczas okazji poślizgać się po pionowej ścianie, wymasować żebra na żyletkach, poczuć smak własnej krwi oraz pochlastać wrogie trzewia promieniem lasera, możecie wkroczyć na arenę. Hyperblade ma moc wrażeń dla każdego sportowca...

Grafika i wygląd giery został utrzymany w cyberpunkowych klimatach. Błękitno-stalowe, zimne pulpity znikają z cichym sykiem siłowników wespół z szumem zgrzytliwej muzyki, której nie powstydziłby się sam maestro Trent Reznor. Odczłowieczone, „pozbawione twarzy" postacie oczekują na sygnał do gry. Pancerze szczelnie okrywają najczarniejsze charaktery wśród ludzkich szumowin. Jedno ramię każdego z zawodników rozbudowano o przypominającą sierp broń. To ważne, bo dzięki niemu będą mogli przechwycić strefę, czyli świecący krążek, który musi wylądować w jednej z „czarnych dziur". Głuchy gong przebiegł po każdym nerwie. Cicha przestrzeń rampy ożyła. Kolosy drgnęły i ruszyły, błyskawicznie rozsunęły się w tyralierę gotowi zatrzymać przeciwników. Wrzecionowaty kształt boiska daje wiele możliwości, ale posiada równie wiele niebezpieczeństw. Jedna postać była szybsza od innych, zawodnik przejął strefę, błyskawicznie odbił od przeciwników, zaryzykował życie sunąc po pionowej ścianie, wybił się ponad krawędź, balansując ciałem odwrócił o 180 stopni. Był gotowy do strzału, gdy plecy wgniotła mu okuta rękawica, a ostrze „kosy" zatopiło się w jego ciele. Gracz zatrzymał się na

chwilę, ignorując grawitację, i zdziwiony runął w dół. Kolejny zawodnik zgrabnie przeskoczył zwłoki, przejmując strefę. Miliony rozgrzanych, dyszących ludzi zanurzonych w ciemnych segmentach mieszkalnych, chłonęło strugi emocji płynące z przekaźników...
Najważniejsza informacja, jest zarazem najgorszą. Właściwy „odbiór" jest możliwy jedynie dla posiadaczy akceleratora graficznego (Monster 3Dfx). Tylko wówczas, to co rozgrywa się na ekranie daje taką dawkę emocji, po której chce się jedynie jak najszybciej założyć rolki, złapać ulubiony kij hokejowy i wyruszyć na miasto w poszukiwaniu przechodniów. Co prawda istnieje możliwość gry pod Win'95 bez dopalacza, ale efekt wizualny jest wówczas tak mizerny, że lepiej zagrać w ping ponga. Jeżeli możecie sobie wyobrazić najbardziej zwariowane ewolucje na rolkach, wrotkach, czy łyżwach, wykonywane przy prędkości, która ściąga skalp z czaszki, będziecie mieli obraz zabawy. Po godzinie giercowania czułem się podobnie jak człowiek, który rozkłada ręce i kręci się w kółko, aż wreszcie rozchlapuje dookoła oblany żółtym kwasem groszek, marchewkę i mielone.
Giera jest niezwykle szybka i pełna niesamowitych akrobacji, które autentycznie zapierają dech w piersi. Każdy mecz to starcie pięciu na pięciu. Kierujesz napastnikiem, w wypadku jego śmierci, automatycznie przejmujesz stery nad kolejnym. Oczywiście zawodników charakteryzuje zestaw parametrów, które radzę dobrze przejrzeć (siła, wytrzymałość, celność rzutu, przechwytywanie, skoki, itd.). W grze dostępnych jest dwanaście drużyn, każda o nieco odmiennych uniformach i sposobie zachowania na arenie. W opcjach można również zobaczyć jaką formację, taktykę, przyjmuje dany zespół. Na taktykę i tak nie ma zresztą zbyt wiele czasu, tym bardziej, że życie umilają śmiercionośne zabawki, umieszczone tu i tam, a najczęściej wprost pod Twoimi nogami. Oprócz różnych rozwalających przeszkód

(betonowy klocek, karuzela stalowych ostrzy, brama z laserową poprzeczką na wysokości kolan itd.) znajdziecie również broń ofensywną (dwa rodzaje).

Dodajcie sobie jeszcze bonusy w postaci skoczni, które wynoszą gości wprost na noże przeciwników, nie zapomnijcie o fali efektów świetlnych, które podnoszą temperaturę i macie całkiem niezłą zabawę. Mimo wszystko po kilku godzinach Hyperblade zaczyna nużyć. Jeżeli jednak będziecie pogrywać rozsądnie i dla smaku, wystarczy Wam na bardzo długo...

CZARNY IWAN

Producent:
Activision
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel.(034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7,0 **Cena:** ✆

Zabójczy duecik

O tym tytule mówiło się już od dawna. Z prezentowanych tu i ówdzie screenów wynikało, że szykuje się smaczny kąsek i gracze z niecierpliwością wyczekiwali premiery gry. No i wreszcie doczekali się. GnG jest strzelanką podobną do tych, jakie spotyka się na tzw. automatach; z tą różnicą, że nie gramy z perspektywy pierwszej osoby, tylko poruszamy się postacią komandosa po ekranie.

Do wyboru mamy agenta Hanka Gutsa lub agentkę Stecy Garters. Należą oni do organizacji K-force. Ich głównym celem jest likwidacja szalonego Admirała Worta i zdobycie informacji o jego badaniach. Admirał bowiem, w swym tajnym laboratorium na jednej z oceanicznych wysp, prowadzi eksperymenty genetyczne, mające na celu stworzenie biologicznej broni zagłady. Oczywiście w wykonaniu zadania będą nam przeszkadzać zastępy uzbrojonych po zęby zbirów. Zanim rozpoczniemy grę, musimy się zdecydować, którą postacią wykonamy daną misję (nie możemy jednocześnie kierować dwójką komandosów). W zależności od naszego wyboru zmianie ulegną sposoby rozwiązania niektórych problemów w grze, jednak nie wpłynie to na sprawność bojową naszej jednostki (to się nazywa równość płci).

Oprócz zasady: „zabij wszystkich, którzy do ciebie strzelają", wprowadzono proste elementy gry przygodowej. Agent, którym kierujemy, ma do wykonania szereg zadań. Przykładowo: na początek musi zdobyć tajne dokumenty, zniszczyć pociąg i odnaleźć „czarną skrzynkę". Wyspa, po której się poruszamy, podzielona jest na cztery sektory, w skład których wchodzi kilkadziesiąt lokacji. Musimy opanować każdy z sektorów i zdobyć znajdujące się w nich główne cele. Żeby to osiągnąć, będziemy musieli zdobyć określone przedmioty np. karty magnetyczne, narzędzia, detonator i wiele innych. Bez nich nie wykonamy zadania i nie dostaniemy się do nowych sektorów. Wyżej wymienione akcesoria najczęściej są w posiadaniu któregoś z przeciwników w danej lokacji (jeżeli jakieś ciało nie znika - należy je przeszukać) lub skrzyniach. Zabici wrogowie pozostawiają po sobie uzbrojenie, apteczki i zbroje, które należy skrzętnie zbierać.

Po całkowitym oczyszczeniu danej scenerii z „żywych" elementów (pojawia się odpowiedni komunikat) w nagrodę otrzymujemy jakiś przedmiot (sami musimy wykombinować, czego i gdzie należy użyć) lub moduł lepszej broni. A propos uzbrojenia. Rozgrywkę rozpoczynamy z kiepskim pistoletem (na szczęście ma niewyczerpywalny magazynek) oraz paroma granatami i minami lądowymi. W trakcie gry będziemy zdobywać coraz lepsze „maszynki", jak np. miotacz płomieni, wyrzutnia rakiet czy bardzo poręczny karabin maszynowy. Szybko przekonamy się, że dana sceneria wymaga odowiedniego rodzaju broni do jej pomyślnego przejścia. W każdej chwili możemy skorzystać z przenośnego komputera, będącego źródłem bardzo ważnych informacji: od celów misji zaczynając, a na charakterystyce broni kończąc.

GnG zachwyca szalenie dopracowaną, szczegółową, renderowaną grafiką, która jest podstawowym atutem tej gry. Wysoka rozdzielczość w 65000 kolorów jest ucztą dla oczu. Podobny styl graficzny reprezentowały takie gry jak Druid, Chronicles of the Sword czy Chronomaster. Jednak w przeciwieństwie do nich, w GnG tła nie stanowią do końca tylko ładnej dekoracji. Tutaj spróbowano

je ożywić: woda faluje, a wraz z nią przedmioty znajdujące się na jej powierzchni (łódź), na piasku widać odciski stóp, które z czasem znikają, rykoszetujące pociski i eksplozje pozostawiają ślady na podłożu, budowlach i okolicznych przedmiotach, a odpowiednio silnym ładunkiem wybuchowym jesteśmy w stanie w widoczny sposób uszkodzić lub zniszczyć prawie każdy element krajobrazu. Musimy jednak pamiętać, by w bojowym szale nie unicestwić jakiegoś ważnego przedmiotu, np. liny z koła ratunkowego. Także niektórzy pałętający się osobnicy są nam niezbędni (żywi!) do pomyślnego ukończenia misji.

Niestety doskonałe wrażenie psuje animacja postaci. Przeciwnicy poruszają się niezgrabnie, jak manekiny. Pod obstrzałem zastygają nieruchomo w jednej pozie. Na szczęście wykazują nawet dość inteligentną ruchliwość: nie strzelają do nas tylko z jednego miejsca ale biegają, czołgają się, chowają za przemiotami czy schodzą do nas w wyżej umieszczonych miejsc. Niestety zarówno im, jak i kierowanym przez nas komandosom, brakuje naturalności reakcji, co przykładowo zostało świetnie zrealizowane w Diablo.

Grom takim jak Druid, czy Chronicels of the Sword, zarzucano zbytnią statyczność i schematyczność ruchu postaci. W GnG zlikwidowano ten problem - agent może poruszać swobodnie po całym widocznym na ekranie obszarze. Do zbyt dużej „śmiertności" naszego bohatera przyczynia się nienaturalna perspektywa: nasza postać obrywa, chociaż zgodnie z prawami fizyki nie powinno tak być, np. gdy przed przeciwnikiem zasłania nas wrak samolotu. Także nasze kule często nie trafiają w cel mimo, że z tego, co widać na ekranie, wynika że z tej pozycji jak najbardziej powinniśmy trafiać.

Bardzo nieprzyjazny jest interfejs (podobno w pierwszych wersjach gry był jeszcze gorszy!). Większość czynności wykonujemy przy pomocy klawiatury, zaś praktycznie jedyną funkcją myszy jest poruszanie celownikiem i strzelanie. W przypadku takiej zręcznościówki powinno się w większym stopniu wykorzystać mysz. W ferworze walki nie ma czasu na przypominanie sobie kombinacji klawiszy potrzebnych do wykonania jakiejś czynności. Także opcja zapisu gry dopiero po oczyszczeniu sektora, a nie w każdej dowolnej chwili, jest denerwująca.

Gry łączące w sobie elementy zręcznościowe z przygodowymi (Crusader, Time Commando, Diablo, Perfect Weapon) - do których zalicza się i GnG - należą do ulubionego przeze mnie gatunku. Z tym większą przykrością więc muszę stwierdzić, że Guts'n'Garters jest dobra, lecz nie aż tak wspaniała jak się spodziewałam jako gracz. Oczywiście robi wrażenie i można przy niej spędzić wiele czasu - ale dla mnie większą grywalność ma starsze Time Commando. Tym niemniej - warto się nią zainteresować.

MAGPIE.

Producent:
Ocean
Dystrybutor:
Mirage
tel.(022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10

Jeden za wszystkich...

"Trzech Muszkieterów" Aleksandra Dumasa to światowa klasyka literatury. Któż z nas nie słyszał o Atosie, Portosie, Aramisie, czy d'Artagnanie. Powstało wiele książek, sztuk teatralnych i ekranizacji kinowych bazujących na pierwowzorze literackim. Także twórcy gier komputerowych postanowili wykorzystać ideę przygód spod znaku płaszcza i szpady.

Touche - The Adventures of the 5th Musketeer nie jest grą nową, gdyż powstała w `95 roku. Wielu czytelników zapewne już słyszało o niej i zdziwi się bardzo, czemu to powraca się do tego tytułu. Już spieszę z wyjaśnieniami. Otóż po długich oczekiwaniach ukazała się wreszcie na naszym rynku spolszczona wersja tej gry. Co prawda tłumaczenie objęło tylko tekst pisany (kwestie

Po prawej:
Ach te XVI wieczne Francuzki i ich dekolty!

mówione są po angielsku), ale zapewne wielu miłośników przygodówek zadowoli i takie rozwiązanie. Gdyby gra ukazała się z jeszcze większym opóźnieniem, mogłaby nie wytrzymać konkurencji, gdyż jak wskazują wydarzenia ostatnich miesięcy niepełna lokalizacja przestała być standardem. Mimo, że "Touche.." nie błyszczy tak jasno, jak najnowsze przygodówki, to warto w nią zagrać i to nie tylko dlatego, że jest po polsku. W grze przyjdzie nam kierować

poczynaniami Geofroia Le Bruna, młodego i przystojnego sierżanta z oddziału muszkieterów. Nasz bohater okazuje się godny epoki i już na wstępie wplątuje się w tajemnicze i niebezpieczne wydarzenia, jak chociażby morderstwo. Jako człowiek honoru przysięga odnaleźć zabójcę szlachcica De Peuple, odzyskać testament należący do zamordowanego i dostarczyć go królowi Francji. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić, szczególnie kiedy nie dysponuje się odpowiednimi finansami, zbiry Kardynała czyhają na każdym kroku i właśnie trwa wojna z Anglią. Jakby tego było mało, okazuje się , że w całą sprawę zaangażowane są moce piekielne. Jak na klasykę awanturniczą przystało, pojawia się także wątek miłosny: nasz muszkieter straci głowę i serce dla pięknej Julii, córki małomiasteczkowego notabla. W niezpiecznych poszukiwaniach towarzyszy Geofroiowi sługa Henri - wiecznie głodny obibok o czarnym poczuciu humoru i ciętym języku, lecz niezastąpiony w wielu sytuacjach. Twórcy gry sięgneli do klasyki przygodówek. W "Touche" odnajdziemy elementy znane z "Monkey Island" 1 i 2, jak chociażby podobieństwo Geofroia do Treepwooda czy sposób wędrowania po Francji. Mimo innej epoki i miejsca wydarzeń, założenia scenariusza są bardzo podobne. Jednakże opowiedziana historia jest całkowicie nowa. W grze zastosowano rozwiązanie

znane z "Lure of the Tempress": postacie mają własne życie i wcale nie napotkamy ich zawsze w tej samej lokacji. Przykładowo kuźnia czy sklepy są zamykane na noc, zaś karczmy wypełniają się gośćmi wieczorem, a świecą pustkami w ciągu dnia. Gra jest strasznie liniowa, ale nietrudna, wystarczy tylko pomyśleć i pamiętać, że przygodówki kierują się własną specyficzną logiką (wtedy naturalną rzeczą jest schowanie trupa do kieszeni). Wypytywanie napotkanych osób i podsłuchiwanie wszelkich rozmów są kluczem do większości zagadek. Często użycie kwestii, pozornie nie związanej z tematem konwersacji, dostarczy nam wskazówek lub spowoduje pojawienie się nowych pytań w repertuarze Geofroia. Próbować możemy wszystkiego, gdyż naszemu bohaterowi nie grozi uśmiercenie. "Touche" wykonano w klasycznej "rysowanej" grafice (SVGA), która naprawdę ładnie się prezentuje i dodaje grze uroku. Bardzo dobrze wywiązali się ze swojego zadania polscy tłumacze. Dopiero teraz możemy w pełni docenić humor słowny i sytuacyjny oraz dokładnie zrozumieć zawiłość intrygi. Tłumaczenie jest na dobrym poziomie: poprawny zrozumiały styl, prawie brak błędów (literówki), tekst oddaje właściwie niuanse angielskich żartów i gier słownych, zastępując je odpowiednikami zrozumiałymi dla polskiego gracza. Przygody Piątego Muszkietera polecam szczególnie młodszym miłośnikom komputerowej rozrywki, ze względu na duże ułatwienie, jakim jest spolszczenie oraz stosunkowo małą dawkę przemocy w porównaniu z nowszymi grami tego typu.

MAGPIE

Po prawej:
Prawdziwe oblicze Komendanta

Producent:
U.S Gold
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
386DX, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10 **Cena: 119,00 zł**

Wojny feudalne

Średniowiecze było okresem, który od zawsze pasjonował szerokie rzesze ludzi. Jednak wszystko, co jest interesujące, można uczynić bardziej interesującym, skutkiem czego było powstanie gatunku fantasy - stworzonego w prosty sposób przez założenie, że to, w co wierzono w średniowieczu (magia, elfy, smoki itp.) istniało rzeczywiście. Jako, że ludzie od dawna skłaniali się w stronę fikcji, obecnie gry i literatura fantasy są dużo bardziej popularne, niż analogiczne dzieła dziejące się w realiach „rasowego" średniowiecza. Przykładem wręcz ewidentnym są trzy kolejne gry Sierry - Conquerror AD 1086, Lords of the Realm 2 i najnowsza: Brightright. Pierwsza z wymienionych gier rozgrywa się w arturiańskiej Anglii, druga w fikcyjnym świecie, ale osadzonym w realiach czysto średniowiecznych (bez magii, smoków itd), natomiast trzecia to już czyste fantasy oparte zresztą na najbardziej chyba znanym systemie tego typu, a mianowicie AD&D (Advanced Dungeons & Dragons).

O możliwościach, jakie oferuje gra, pisałem już swego czasu, kiedy zapowiadaliśmy jej premierę, dlatego też prezentacja gry jako takiej będzie krótka, a postaram się skupić raczej na sposobie grania oraz jej wadach i zaletach.

Akcja gry toczy się na kontynencie Anuire, będącym konglomeratem królestw, księstw i baronii (rządzonych w sumie przez trzydziestu kilku książąt i możnowładców) wśród których najpotężniejsze jest królestwo Gorgony. Celem gracza jest podbicie całego kontynentu przez stosowanie typowych dla feudalnego średniowiecza sposobów: gry ekonomicznej, siły i dyplomacji. Zawierając pokój z dowolnym królestwem możesz w każdej chwili zerwać go i zająć terytorium zbyt pewnego siebie władcy, możesz też być z kimś w sojuszu, a jednocześnie prowadzić pewne działania na terenie jego królestwa, sprawiając że złoto z jego prowincji napływa do twojej kasy.

Najbardziej optymalną taktyką jest początkowo zawarcie sojuszy ze wszystkimi sąsiadami za wyjątkiem jednego, podbicie tegoż (przy pomocy sojuszników - dość skromnej co prawda, ale jednak), a następnie skorzystanie powoli z łatwowierności aliantów i wykańczanie ich pojedynczo. Jest to dość łatwe, jeśli kontrolujemy na bieżąco stronę „aliances" w opcji z doradcami. Patrzymy po prostu, które z królestw sąsiadujących jest w sojuszu wyłącznie z nami, a nie ma paktu z żadnym z pozostałych naszych sąsiadów, po czym wchodzimy oddziałami na jego terytorium (co nie wywołuje żadnych reperkusji, gdyż po sojuszniczych terytoriach można przemieszczać armie bez ograniczeń), a kiedy już wystarczająca liczba wojsk zajmie każdą z prowincji - wypowiadamy nieszczęsnemu królestwu wojnę. Zwykle nie spodziewają się po nas tego i opór, jaki mogą stawiać, jest szczątkowy, a zaskoczenie staje się dodatkowym czynnikiem, który ułatwia nasze zwycięstwo. Nie jest to może najuczciwsza metoda, ale pamiętajmy, że w tamtych czasach święci zwykle kończyli jako męczennicy, a tzw. „dobrzy władcy" kończyli swą karierę z królestwem o połowę mniejszym, niż to, które otrzymali jako dziedzictwo.

Dlatego należy bez żadnych skrupułów korzystać z naiwności innych i tym sposobem powiększać swoje imperium. Warto też czasami zaproponować gościowi swoją prowincję (a nawet dwie) w zamian za inną. Z pozoru bezsensowna czynność opłaca się, gdyż aby podbić prowincję, należy okupywać ją przez określoną ilość tur. Zamieniając się bierzemy więc prowincję, której podbicie wymagałoby np. sześciu tur, a oddajemy gościowi dwie, które mogą być zajęte w trakcie jednej tury. Czysta oszczędność.

Teraz kilka słów o rozgrywaniu bitew: jest to część gry moim zdaniem najmniej dopracowana. W zasadzie sposób walki jest wypadkową wcześniejszych rozwiązań Sierry: z Conquerrora i Lords of the Realm 2, ale niestety wydaje się, że autorzy zaczerpnęli najgorsze z możliwych rozwiązań, eliminując to, co było sensowne. Skutek jest taki, że jeden oddział przeciwnika może być zaatakowany wyłącznie przez jedną naszą jednostkę (nie dotyczy ataków łuczniczych i magii), a co gorsza

rzucać na ukos lub o dwa pola do przodu, kiedy to konwencjonalna jednostka nie może nam nic zrobić. Przeciwnicy natomiast, nawet jeśli posiadają czarowników i kapłanów, to po pierwsze nader rzadko wprowadzają ich do bitwy, a po drugie kiedy już wprowadzą, to zwykle używają oddziału eskortującego maga jako zwykłej piechoty, zupełnie nie wykorzystując magii bitewnej. W związku z powyższym armię liczącą około dwunastu, czternastu jednostek wykańczałem trzema kapłanami, nie wprowadzając nawet do bitwy jednostek konwencjonalnych. Trzech kapłanów

przypominałoby sztuczną inteligencję. Pomijam już wspomniane wcześniej niewykorzystywanie czarów bitewnych, ale nawet jednostki konwencjonalne wroga przemieszczają się po polu bitwy w taki sposób, jakby ruchy te generowane były losowo. Po prostu nie da się określić walk inaczej, niż słowem: żałosne. To samo odnosi się do „rolplejowej" części gry. Otóż w Brightright można użyć naszych adiutantów jako klasycznej drużyny z RPG i wysłać ich na misję, która owocuje odnalezieniem jakiegoś artefaktu, wzrostem prestiżu, majątku czy też wyeliminowaniem wroga. Wtedy gra prezentuje się jak klasyczne RPG first person, aczkolwiek z drobną różnicą: widzimy oczami pierwszej z naszych postaci, a pozostałe spacerują sobie obok, tak że można ich pooglądać. Taki sposób „oglądu" nie był stosowany w żadnej znanej mi grze RPG, gdyż tam, gdzie było widać całą drużynę, stosowano zwykle rzut izometryczny lub

wyłącznie atakiem frontalnym. Nie istnieje możliwość zaatakowania od tyłu ani nawet zwykłego uderzenia z flanki, które przecież dawałoby kolosalną przewagę.

Poza tym istnieje prosty sposób obywania się bez kosztownej konwencjonalnej armii, którego komputerowi przeciwnicy nie stosują. Wystarczy wynajmować jako adiutantów jak najwięcej kapłanów (priest) wysokiego poziomu. Posiadają oni czar „Turn undead", który (co ciekawe) niszczy jednakowo rzeczonych „undeadów" (szkielety itp.), jak też najzwyczajniejszą, żywą kawalerię czy łuczników. Dwa ciosy takim czarem niszczą każdy oddział (bardzo rzadko trzeba miotać trzy razy), a przy tym odbywa się to bez strat, gdyż czary można

(poziomy doświadczenia: 9-13) i, powiedzmy, jeden mag o poziomie zbliżonym do ósmego, zapewnią twojej armii bezwarunkowe zwycięstwo w każdej potyczce.

Do tego oddziały przeciwnika nie wykazują niczego, co choćby szczątkowo

pseudoizometryczny (vide Ultima i Darksun), a w Brightright widok przypomina bardziej ten z Ultimy Underworld 2. Zmienia się on, kiedy dojdzie do potyczki z wrogiem. W tym momencie gra zaczyna przypominać coś w rodzaju Tomb Raidera, gdyż widzimy w bocznym ujęciu kamery wszystkie nasze postacie oraz sylwetki naszych wrogów, kamerę zaś możemy obracać w dowolnym kierunku, a jeżeli chcemy, możemy również przybliżać się i oddalać. Wygląda to bardzo ładnie, zwłaszcza że podczas walki możemy dzięki temu pooglądać spektakularne efekty rzucania i działania czarów w rodzaju „Lighting bolt".

Niestety jednak niemal wszystko, co można powiedzieć pozytywnego o tej grze, to właśnie to, że wygląda ładnie. Wad jest dużo więcej. Przede wszystkim nasza drużyna nie zachowuje jakiegokolwiek rozsądnego szyku: wędruje po prostu gęsiego jeden za drugim, a my mamy wpływ wyłącznie na to, kto idzie jako pierwszy. Poza tym, kiedy atakujemy wroga, trudno jest czasami ustawić kamerę w ten sposób, by można było na niego kliknąć, tym samym wyznaczając go jako cel do ataku. Zarzutem adekwatnym do tego, jaki postawiłem odnośnie bitew, jest całkowity brak AI (artifical intelligence, czyli sztucznej inteligencji). Zajmuję się tym zagadnieniem zawodowo, więc moja groza była tym większa, kiedy zaatakowałem jednego gościa, z krzykiem na ustach i szczękiem miecza posyłając go do gleby, a za rogiem kilku jego kolegów stało, czekając radośnie, aż zrobię z nimi to samo. O ile jeszcze w jednym pomieszczeniu w końcu mobilizują się i zaczynają atakować (chociaż i tak zwykle pojedynczo), o tyle jeśli np. stoimy przed schodami, a wróg piętro wyżej, możemy sobie robić, co chcemy, a on i tak do nas nie zejdzie.

Nie rozumiem, jak taki poważny producent mógł zignorować takie błędy w fazie testów, gdyż znacznie obniżają one satysfakcję z gry. Na szczęście autorzy nie poszli za modną obecnie tendencją i nie zafundowali walki wyłącznie w trybie real time. Tzn. jest on możliwy, ale można również walczyć z podziałem na tury, co jest o wiele sensowniejsze. Jeżeli chodzi o inne niedostatki, to boli mnie również to, że zabitych wrogów nie można przeszukiwać i okradać. Zresztą jest to problem większości gier RPG, gdy narysowana postać trzyma dwuręczny miecz i tarczę, a odziana jest w zbroję płytową, zaś po jej zabiciu znajdujemy przy niej np. wyłącznie drewnianą pałkę.

W zasadzie po przejrzeniu tego, co do tej pory napisałem, zorientowałem się, że nie powiedziałem jeszcze o grze nic pozytywnego (poza pochwałą grafiki). A przecież rozwiązania dyplomatyczne i ekonomiczne są bardzo mocnym atutem Brightright, stawiających grę dużo wyżej od prostych strategii w rodaju HoM&M 2. To samo dotyczy możliwości wydawania adiutantom specjalnych rozkazów np. przeprowadzenia agitacji w buntującej się prowincji, zniszczenia gildii, szpiegowania wroga czy morderstwa którejś z wrogich jednostek. To ostatnie jest zresztą jedynym sposobem zniszczenia wrogiego regenta, który z klasycznego pola walki zwykle ucieka.

Czarownicy i kapłani mogą w ramach takiej misji rzucać czary oddziałujące na całe prowincje (tzw. realm spells), można też budować drogi między prowincjami, zakładać holdingi i szlaki handlowe, tworzyć fortyfikacje itp. Czynności te, wraz z regulacją poziomu opodatkowania dla każdej prowincji osobno, sprawiają, że gra wciąga i nie pozwala na znudzenie, mimo niedostatków, o których wspomniałem wcześniej. Generalnie więc można uznać ją za godną uwagi, szkoda tylko, że nic więcej, gdyż mogła być po prostu genialna.

LORD YABOL

Producent:
Sierra
Dystrybutor:
Sierra
tel. (061) 0399400
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

7,0 **Cena: ✆**

Niewidzialny myśliwiec

Samolot F22 pomimo tego, że jeszcze nie wszedł do służby w wojsku, staje się już tematem symulatorów. Nie ma się co dziwić, każdy kto choć trochę pasjonuje się samolotami, na pewno zainteresuje się F22. Samolot ten został zaprojektowany dla USAF jako myśliwiec przyszłości, czerpano przy tym pełnymi garściami z doświadczeń nabytych przy produkcji np. F117, czyli z technologii Stealth. Wynik jest taki, że F22 jest myśliwcem dalekiego zasięgu, który bez dopalaczy osiąga prędkość ponaddźwiękową. A do tego jego przekrój czynny dla radaru można porównać do przekroju ptaka, czy dużego owada. Taka kombinacja daje broń o niesamowitych możliwościach, która sprawi, że lotnictwo USA znowu odskoczy do przodu, przed konkurentów.

Do tego czasu jednak trochę daleko, trzeba jeszcze ten samolot przetestować, wyprodukować itp. Trwa to już od 1990 roku, gdy pierwszy F22 wzbił się w powietrze w zakładach firmy Lockheed. Armia USA pomimo problemów podczas pierwszych lotów, zdecydowała się zaakceptować projekt. Ostateczna wersja F22 (jeszcze na papierze) została zatwierdzona w lutym 1995. Wtedy to USAF zamówiło dziewięć testowych egzemplarzy nowego myśliwca. 9 kwietnia 1997 roku, został wytoczony z hangaru pierwszy z owych zamówionych samolotów, a w maju po raz pierwszy wzbił się w powietrze. Jego seryjna produkcja ma zacząć się na początku 1998 roku. Do 2012 USAF planuje zakup ponad czterystu myśliwców tego typu, a jego wykorzystanie w misjach bojowych zacznie się dopiero w 2003.

W 2004 zaczyna się kampania serbska - pierwsza z dwóch jakie dostajemy razem z grą. Właśnie podczas niej po raz pierwszy Amerykanie używają nowych F22 na dużą skalę. Jak nietrudno się domyśleć, gracz wciela się w jednego z amerykańskich pilotów, biorących udział w tym konflikcie. Ma on do wykonania wiele misji bojowych, od których powodzenia pośrednio zależy sytuacja na froncie. Piszę pośrednio, bo kampanie w iF22 są dynamiczne tzn. oprócz tego, co robi gracz, dzieje się wiele innych rzeczy. To, że podczas jakiejś misji uda się zniszczyć np. instalacje rakietowe wroga wcale nie znaczy, że lecące potem bombowce wykonają swoją misję. Ale dzięki naszym wysiłkom mają ku temu większe szanse. Taki system prowadzenia kampanii powoduje, że każda rozgrywka jest inna od poprzednich. Dodatkowe zmiany można wprowadzić zmieniając poziom trudności. Wtedy nie dość, że przeciwnicy będą lepiej wyszkoleni, to gracz będzie dostawał trudniejsze misje do wykonania. Oczywiście w trakcie trwania kampanii jest możliwość otrzymania awansu, a co za tym idzie, jeszcze trudniejszych misji do wykonania.

Oprócz brania udziału w kampanii, iF22 oferuje kilka innych rodzajów rozrywki. Pojedyncze misje, loty treningowe, czy tryb instant action, to nic nowego w symulatorach, ale iF22 oferuje trochę większe możliwości przy konfigurowaniu parametrów tych misji. Podobnie jest w trybach dla kilku graczy. Pojedynki, misje grupowe i nowość - opcja capture the flag. O ile tych pierwszych chyba nie trzeba wyjaśniać, to CTF jest nowością w symulatorach. Mówiąc w skrócie wygląda to tak. Są trzy lotniska, z dwóch startują samoloty każdej ze stron, a lotnisko trzecie jest docelowym na którym ma

wylądować ciężki samolot transportowy jednej ze stron. Zapewniam, że trzeba nieźle się wysilić (zarówno przy lataniu jak i przy myśleniu), żeby tego dokonać.

Zresztą F22 jest samolotem, którego pilot musi mieć naprawdę dobrze poukładane w głowie. Jego ogromna szybkość i zwrotność powodują, że dobry pilot jest w stanie wygrać każdy pojedynek powietrzny nawet z więcej niż jednym wrogiem. Jednak trzeba wziąć pod uwagę drobny szczegół. Mianowicie wystrzelenie rakiet wiąże się z otwarciem luku uzbrojenia, a co za tym idzie ze zwiększeniem szansy wykrycia przez radar, a tym samym z wystrzeleniem przez wroga rakiet, czy to z ziemi, czy z powietrza. Powoduje to, że pilot takiego samolotu, pomimo całej siły jaką dysponuje, powinien starać się unikać ujawnienia. Szczególnie, że sukces misji najczęściej zależy od zaskoczenia. Graczom którzy pilotowali wcześniej np. symulowane F15 mogą mieć problemy z przestawieniem się na taki rodzaj latania. No chyba, że włączą niski poziom trudności, to nie będą mieli większych „zaciachów". Dopiero na wyższych

Po prawej w głębi: Szkoda, że to nie wycieczka krajoznawcza - taka ładna okolica...

poziomach zaczynają się schody - obmyślanie strategii, wykorzystywanie wszystkich możliwości samolotu.

Ale początkowo każdy może mieć z tym problemy. Dlaczego? Ano dlatego, że iF22 po prostu zapiera dech w piersiach swoim wyglądem, co skutecznie rozprasza koncentrację pilota. Gdy zobaczyłem pierwsze obrazki z tej gry wydawało mi się, że jest to lotnicze zdjęcie jakiegoś terenu, z nałożonym na nie komputerowym obrazem F22. Myliłem się - ale nie do końca... Cały teren występujący w grze został stworzony właśnie dzięki zdjęciom lotniczym. Dzięki temu wygląda on jak prawdziwy. Szczególnie, że iF22 oferuje możliwość wyświetlania grafiki w rozdzielczościach od 640x480 aż do 1024x768. Po prostu słowami nie da się odpowiednio sugestywnie opisać jak ta gra wygląda w najwyższej rozdzielczości. Inna sprawa, że opisanie konfiguracji sprzętu, na którym gra chodziłaby płynnie w 1024x768 też jest trudne. Ale to jest tylko rozdzielczość pokazowa. Do normalnego grania najlepiej używać 640x480 lub (przy mocnym sprzęcie) 800x600.
Przy włączonych wszystkich detalach mamy wrażenie, jakbyśmy lecieli prawdziwym samolotem. Jeśli jeszcze do tego włączymy realistyczny tryb symulacji, to już nie musimy odkładać pieniędzy na jakiś mały samolot - mamy

Po lewej:
Planowanie misji w czasie kampanii to sprawa bardzo ważna. Pomaga w tym bardzo dokładna mapa i przejżysta obsługa.

go w domu. Autorzy gry uwzględnili tak wiele detali, że normalnemu człowiekowi nie mieści się to w głowie. Ale normalnemu graczowi, który nie chce sobie zaprzątać głowy tymi wszystkimi szczegółami, powiem, że tak czy siak da się latać i to naprawdę fajnie - niezależnie od tego, czy gra ktoś kto lubi maksymalnie realistyczne symulatory, czy ktoś, kto po prostu lubi polatać i postrzelać.

Wysoki poziom (choć już nie tak jak grafika) prezentuje dźwięk a także polskie wydanie tej gry. Profesjonalnie przetłumaczona i ładnie wydana instrukcja każdemu ułatwi pierwsze kroki w tej, jak by nie patrzeć, miejscami skomplikowanej grze. Ponad stustronnicowa książeczka oprócz opisywania tak trywialnych rzeczy jak np. instalacja, mówi też o taktyce stosowanej w walce powietrznej, oferuje wiele praktycznych rad i przede wszystkim dokładnie opisuje wszystkie funkcje gry.

Jak zwykle decyzja na temat zakupu gry należy do Was drodzy czytelnicy. Ja mogę tylko zasugerować, że iF22 będzie wspaniałą rozrywką na długie godziny i to nie tylko dla całkowitych maniaków symulatorów. Chociaż zaczął się już rok szkolny, to na pewno znajdzie się trochę czasu na powietrzne „zabawy".

BEERMAN

Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tekl.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 ***Cena:*** ✆

Atak szerszenia

Alfred Hitchcock zwykł mawiać, że dobry horror powinien zaczynać się trzęsieniem ziemi. Potem napięcie powinno rosnąć. Gdy szef zamachał mi przed oczyma świeżutkim kompaktem z F/A-18, moje czoło momentalnie pokrył pot, a ręce mimowolnie wykonały ruch w kierunku schowanej za pazuchą spluwy. Gest ten jednak był całkowicie niepotrzebny, gdyż już po chwili naczelny dobrowolnie oddał tę drogocenną relikwię w moje niegodne dłonie. Dziesięć tabletek relanium później zainstalowałem zdobycz na moim „staruszku" i po zabarykadowaniu drzwi oraz wyłączeniu telefonu uruchomiłem grę F/A-18 Hornet 3.0.

Autorzy gry postawili sobie za punkt honoru zrobienie symulacji tak realistycznej, jak się tylko da. Miałem przyjemność poczuć to na własnej skórze. Należę do tego typu graczy, którzy rozpoczynają grę od razu od misji bojowych, „nie bawiąc się w jakieś tam treningi". Dlatego też zrezygnowałem z misji treningowych na Hawajach, w których, jak piszą autorzy, „można nauczyć się podstawowych technik lotu i poznać możliwości F/A-18". Słowo „podstawowych" zadziałało na mnie jak płachta na byka - natychmiast zainteresowałem się pozostałymi trzema teatrami wojennymi - Arizoną (mapa do gry w sieci), Kuwejtem (misje bojowe) i Zatoką Perską (zaawansowane misje treningowe). Po tym jak dostałem srogie baty od przeciwników o przeciętnym poziomie inteligencji, nie bardzo mogąc sobie poradzić z obsługą radaru (o czym później) i startem z lotniskowca (o czym już za chwilę) skruszony udałem się jednak „na Hawaje". Urody tamtejszych dziewcząt nie będę Wam opisywał w trosce o właściwy rozwój Waszej psyche, skupię się raczej na sześciu misjach, które da się tam przeżyć (albo i nie przeżyć). Można więc sobie ot tak polatać, trenować starty, lądowania, ataki na cele powietrzne, naziemne, wreszcie popróbować swych sił w działaniach z lotniskowca.

Jest banałem pisanie o tym, że lądowanie na lotniskowcu jest trudne. Wystarczy spróbować przy prędkości ok. 300 km/h trafić w jedną z czterech lin rozciągniętych w poprzek pokładu (najlepiej podobno w trzecią) by się o tym przekonać. Problemem okazuje się jednak również start. Mimo sześciostopniowego dopalacza dostępnego w symulatorze wysoce wskazane jest korzystanie z katapulty parowej. Zanim się tego nauczyłem wielokrotnie przećwiczyłem figurę akrobacyjną o umownej nazwie „fontanna" (albo inaczej aaaaaaaa... plum, bul bul bul). Ktoś to chyba przewidział, bo misji treningowych oraz sieciowych nie trzeba wybierać od nowa, wystarczy nacisnąć „ESC" i znowu jesteś w akcji.

Jeśli masz zamiar uwiecznić swój wyjątkowy lot zawsze masz szansę nagrać go po zakończeniu misji, gdybyś jednak wolał zobaczyć jak latają fachowcy, skorzystaj ze znajdującej się po prawej stronie ekranu głównego zakładki Training. Jest to pomysłowo rozwiązana opcja pomocy, w której znajdziesz filmy wideo z interesujących cię faz lotu, wykresy, rysunki itp. Nie przemęczysz się przy tym czytaniem, gdyż wszystkie „lekcje" są udźwiękowione. Jeśli stwierdzisz, że lektor mówi za szybko, możesz cofnąć fragment filmu (a więc i dźwięku) i odtworzyć go ponownie. Ilość poruszanych tu tematów przywodzi na myśl skojarzenia z Su-27, gdzie pomoc zawierała nawet skrót historii Krymu, czyli miejsca akcji. W Hornecie się tego nie doszukasz. Otrzymasz za to solidną porcję wiedzy o zachowaniu się samolotu w różnych sytuacjach, o jego systemach elektronicznych, manewrach chroniących cię przed seriami siedzącego na szóstej „bandyty" itd. W każdej chwili możesz wypróbować swoje właśnie co nabyte

umiejętności teoretyczne klikając na samolot na dole ekranu. Automatycznie przeniesie cię on do odpowiedniej misji treningowej.

Gdy już przez nie przebrniesz, opanowując po drodze sposoby komunikacji pięcioma różnymi osobami na ziemi, które mają coś do powiedzenia podczas wykonywania przez ciebie zadania, oraz ze skrzydłowym (lub skrzydłowymi), bez zaglądania do instrukcji będziesz rozumiał komunikaty typu „Hornet two's joker" czy „Two's punching out" to najwyższy czas zacząć przebazowanie do Kuwejtu. A tu czekają na ciebie m.in. tajne laboratoria w których wre praca nad jakimiś paskudztwami, transporty materiałów rozszczepialnych dla tychże, samoloty, śmigłowce, rafinerie, elektrownie wodne, mosty, wreszcie sporo artylerii przeciwlotniczej. Niektóre z 28 misji dostępnych w tym scenariuszu nawiązują do autentycznych epizodów z wojny w Zatoce Perskiej. Powiązania te są jednak bardzo luźne. Np. Irakijczycy rzeczywiście budowali gigantyczne działo, które mogło (i podobno miało) strzelać pociskami z głowicami nuklearnymi, nic mi jedna nie wiadomo na temat niszczenia go przez samoloty F/A-18 bombami... termojądrowymi.

Gdy Kuwejt zostanie już wyzwolony (rzecz jasna przy twoim wydatnym udziale) będziesz miał okazję ponownie poćwiczyć, tym razem w ramach ćwiczeń Red Flag. Co prawda tego typu manewry przeprowadza się w USA, jednak dla bohatera Pustynnej Burzy zrobiono wyjątek - nie ty polecisz do instruktorów, tylko oni przylecą do ciebie. Po tych ośmiu kolejnych misjach na Półwyspie Arabskim pozostaje ci już tylko zaprosić do gry znajomych (w sumie może być was maksymalnie czterech), podzielić się na dwie grupy i zmierzyć w jednej z sześciu misji sieciowych - a w gruncie rzeczy przetestować, kto lepiej opanował trudną sztukę obsługi elektroniki pokładowej, bez której o nieśmiertelnej chwale asa myśliwskiego nie ma co marzyć. Z początku wszystko wydaje się jasne. Ignorując istnienie instrukcji obsługi startujemy, lecimy, patrzymy, spotykamy cel, giniemy. Co jest? Radar chyba nie działa! Spojrzenie do podręcznika i szok...

Radar pracuje w dwóch trybach: powietrze - powietrze i powietrze - ziemia. Wydaje się to proste i logiczne. Tyle, że w trybie powietrze - powietrze istnieją cztery normalne podtryby (RWS, VS, TWS, STT) oraz podtryb ACM (do walki manewrowej), który zawiera kolejne cztery pod-pod-tryby. Na dodatek równolegle z podtrybami RWS, VS, TWS może być włączony kolejny podtryb AACQ („automatyczne wykrywanie i

Po lewej: Widok takiego kokpitu może naprawdę zniechęcić do latania przeciętnego gracza - ale ta gra nie jest dla nich.

namierzanie celu o najwyższym priorytecie"). Tryb powietrze - ziemia to już tylko kolejne cztery podtryby. Jak by tego było mało, w radarze ustawia się jeszcze szereg różnych parametrów (np. „wysokość stożka widzenia radaru wyrażoną w liczbie przebiegów"), a niektóre rodzaje broni powietrze - ziemia wymagają ustawienia w lewym wyświetlaczu monochromatycznym właściwego tylko im trybu pracy. Nawet HUD działa w dwóch trybach - normalnym i „bezśmieciowym". Rzecz jasna da się też zmienić jego jasność (przydatne szczególnie podczas atakowania niektórych celów naziemnych; zielone cyfry na zielonym tle powodują, że przestajesz widzieć świat w różowych kolorach (sic!)). Nawet wysokość w HUD może być prezentowana w dwóch, za przeproszeniem, trybach: jako wysokość barometryczna n.p.m. lub rzeczywista nad terenem odczytywana z radiowysokościomierza. Zaleta tego wszystkiego jest jedna. Jeśli kiedyś na pokazach lotniczych usiądziesz na chwilę w kabinie F/A-18, będziesz się czuł jak w domu. „Klawiszologia" może się nieco nie zgadzać, ale żadnym „trybem" cię nie zaskoczą!

Jak już wcześniej wspomniałem Hornet przypomina momentami Su-27. Dotyczy to nie tylko helpa, ale także i grafiki. Choć interfejs użytkownika jest tu o niebo przyjemniejszy, to jeśli chodzi o wykonanie obiektów w grze zasady są te same - kabina jest wykonana świetnie, ważniejsze elementy otoczenia dobrze, reszta świata tak sobie. W obu grach postawiono na realizm symulacji kosztem wizualnych bajerów i uważam, że słusznie - w końcu są ta symulatory, a nie zręcznościówki pokroju Terminal Velocity. Poza tym sprytni autorzy Horneta umieścili akcję w terenach gdzie krajobraz po prostu jest nieciekawy - pustynie i morze; trudno wiec mieć do nich pretensje o jego monotonność. Jakby próbując się zrehabilitować umieścili w grze np. palmy kokosowe. Ich często przypadkowe rozmieszczenie wywołuje szeroki uśmiech nie tylko u Arabów.

Summa summarum jest to gra bardzo dobra, z wieloma ciekawymi rozwiązaniami. Mimo to jest w niej ciągle co udoskonalać i rozwijać. Trochę szkoda, że w Hornecie jest tak mało misji i że są one tak słabo rozbudowane. Na kompakcie z grą jest przecież jeszcze ponad 300 Mb wolnego miejsca - dałoby się tam na pewno umieścić jeszcze niejeden teatr wojenny (np. misje w terenach górskich), albo kreator misji, choćby podobny do tego z Su-27. Te kilka krytycznych uwag nie zmienia jednak mojej ogólnej oceny, która brzmi: polecam.

Tomasz „Tęcza" Chudobski

Producent:
Graphic Simulations/Empire
Dystrybutor:
MarkSoft
tel.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena: 145,00 zł**

Polski RTS

W numerze 7-8/97 recenzowana była (przez Lorda Yabola) gra o tytule Earth 2140. Trzeba przyznać, że choć zasadniczo mogłem się zgodzić z wymienionymi tam tezami, to jednak uważałem, że Yabolek potraktował ją nieco zbyt surowo. Szczególnie nie przypadła mi do gustu końcowa ocena. Lecz cóż - każdy ma prawo do swej opinii, stąd (po dość burzliwej wymianie zdań) każdy z nas pozostał przy swoim zdaniu. Tak się jednak szczęśliwie złożyło, że pojawiła się na naszym rynku polska wersja tej gry, mam więc okazję ponownie wziąć ją na tapetę i spróbować „wyprostować" nieco poprzednią recenzję.

Zanim jednak zacznę ją omawiać, to muszę zauważyć, iż w tym wypadku określenie „polska wersja" jest niezgodne z prawdą. A prawda jest taka, że Earth 2140 to... całkowicie polski produkt! Tak jest, tę grę stworzyli Polacy i w Polsce; stąd można mówić co najwyżej o np. „angielskiej wersji", natomiast polską wersję należy

określić mianem wersji oryginalnej. Podejrzewam, że sporo z tych, którzy nabyli obcojęzyczną wersję Earth 2140 nawet nie zajrzało do opcji „autorzy" w menu i nie wiedziało o tym fakcie. A warto to wiedzieć, choćby z tej przyczyny, iż gra cieszy się naprawdę sporym powodzeniem. Tu podam tylko jeden fakt: od momentu debiutu w samych Niemczech sprzedano ponad 100 000 egzemplarzy (słownie: sto tysięcy), a gra

była nawet przez tydzień na czele listy przebojów (i nadal okupuje wysoką pozycję). Dodać zaś należy, że sprzedawana jest także w USA, Holandii, Hiszpanii... i Czechach. Ha - Polak potrafi! Wprawdzie wydaje mi się nieco dziwne, że na polskim rynku polska (oryginalna!) wersja pojawia się w parę miesięcy po wersji anglojęzycznej, no ale cóż, to już sprawa firmy TopWare i jej polityki wydawniczej.

OK, teraz już możemy zabrać się do samej gry. Zgadzam się z Yabolem, że jej fabułę trudno nazwać oryginalną. Ot, była wojna światowa która zmieniła wygląd świata, a po niej wybuchła nowa wojna, w której (w XXII wieku) nowe państwa (całe dwa) piorą się ostro w walce o ostateczną kontrolę nad światem i jego złożami surowców. Z tym, że należy pamiętać, iż wyjściowa fabuła jest tu tylko i wyłącznie ozdobnikiem i nie ma co się nad nią pastwić. Dla nas jest ważne, że możemy sobie pograć w dwie kampanie (po stronie jednego z państw) oraz w trybie multiplayer. Kampanie to w sumie 50 misji (po 25 na każdą stronę).

Ponieważ gra jest po polsku, to logiczne, że wszelkie napisy (od pudełka i instrukcji począwszy, a po teksty w grze i na panelu sterowniczym) są w naszym języku. Co więcej są tam też polskie sample. I to jakie - kliknijcie na jakikolwiek oddział, by się o tym przekonać. Brawo!

Nie mogę też absolutnie zgodzić się z Yabolem, że Earth 2140 jest takim sobie standardowym RTSem. Przeciwko tej tezie przemawia kilka faktów. Np. możliwość definiowania każdemu z oddziałów (lub grupom

oddziałów) odpowiedniej sekwencji rozkazów do wykonania, a także oddania ich pod kontrolę

komputerowym „generałom", którym dodatkowo zalecamy stosowanie odpowiedniej taktyki (ofensywnej lub defensywnej). Ponadto dość intensywnie wykorzystano w tej grze możliwości oferowane przez jednostki transportowe (tzn. transport na dystans naszych jednostek za np. pomocą helikopterów). Nie jest to coś nowego (vide Red Alert, czy choćby Warcraft 2), ale w Earth 2140 położona na to szczególnie wielki nacisk - i słusznie, bo niby czemu w roku 2140 nasze oddziały mają przemieszczać się „na piechotę", skoro już dziś podstawą sukcesu militarnego jest umiejętność błyskawicznego przemieszczania dużej ilości wojsk z miejsca na miejsce?

Jest też możliwość tworzenia jednostek będących np. połączeniem już istniejących obiektów (np. „krzyżujemy" poduszkowiec z wyrzutnią rakiet, by w efekcie uzyskać bardzo mobilną jednostkę

co „wygodne i funkcjonalne". Wypada też pochwalić dobrą grafikę (640x480, 800x600), dużo efektów świetlnych, staranne animacje i dogrywaną z kompaktu muzykę, o której mógłbym pisać długo i smakowicie; dla oszczędności powiem tyle: jest ekstra!!! Nie mogę nie zauważyć bardzo bajeranckiego i dynamicznego intra, wyglądającego jakby było reklamówką do filmu Terminator 3 (a to z uwagi na scyborgizowanych żołnierzy, skądinąd

o dużej sile ognia). Czy natknęliście się gdzieś na podobny patent?! Albo możliwość przejęcia kontroli nad pojazdami wroga, za pomocą specjalnej broni? Dodajmy, że obie strony posiadają dość zróżnicowane rodzaje uzbrojenia, nie będące tylko odmiennie wyglądającymi wersjami tej samej broni (jak np. w Dark Colony, gdzie czołg jest czołgiem, niezależnie od tego, czy ma gąsienice i działo, czy też porusza się na dwóch łapach i pluje jakąś plazmą - funkcje obu jednostek są identyczne, a siła ognia bardzo podobna). Nie wspominając już o rozbudowie bazy, którą tworzymy w dość odmienny, niż się to przyjęło w RTSach, sposób, i dość ciekawych problemach z wydobywaniem i transportem surowców. Czy Waszym zdaniem są to standardowe rozwiązania?! Standardowe może być (i owszem) sterowanie, ale akurat tutaj „standardowe" znaczy tyle,

bardzo podobnych do T-800).
Na sam koniec pozostawiłem sobie najmilszą niespodziankę - cenę. Nareszcie jakaś firma zwróciła uwagę na ten „drobiażdżek" - czyli przeciętne zarobki w Polsce, wynoszące mniej więcej 1/5 tego, co zarabia się zaraz za naszą zachodnią granicą. I nagle okazuje się, że możliwe jest dostosowanie „ich" cen do „naszych" realiów; że mimo wszystko jakoś wszyscy wyjdą na tym na swoje. Earth 2140 kosztuje bowiem w Polsce całych... 39,95 zł. Tak jest, to nie pomyłka w druku. Dlatego oceniając walory gry (oraz jej cenę) wydaje mi się, że będzie to najlepiej sprzedawana w Polsce gra strategiczna. Nikt już chyba nie powie, że nie stać go na oryginał... A kto kupi, nie pożałuje.

UGLY JOE

Producent:
TopWare
Dystrybutor:
TopWare
ul.1-go Maja
43-300 Bielsko-Biała
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

8/10 **Cena: 39,95 zł**

SU-per wrażenia

Całkiem niedawno grupa rosyjskich programistów stworzyła symulator lotu i wydała go wraz z firmą SSI. Obiektem ich zainteresowania stał się Suchoj SU-27. Gra działa tylko pod Windows 95 (w trybie pełnoekranowym), i to działa perfekcyjnie. Nie ma żadnych „zacięć" i nic się nie kaszani. Jest to chyba pierwszy symulator lotniczy działający bez zarzutu w tym środowisku. Na dodatek animacja (tylko w wysokiej rozdzielczości) jest bardzo płynna już na Pentium 133 z 16 MB Ram. Akcja toczy się nad Krymem, latamy po rosyjskiej lub ukraińskiej stronie. Misji jest mało, ale na szczęście można je dowolnie edytować. Właściwie ten program to jeden wielki edytor. Jeśli jednak nie lubisz się „babrać" edytorem, a przebrniesz przez to wszystko, to autorzy opracowali dla ciebie dodatek pod nazwą „Mission disk", który oprócz 150-ciu najrozmaitszych misji zawiera również serię ulepszeń. Pozwalają one na granie w sieci lokalnej aż szesnastu graczom, lub w trybie HEAD-TO-HEAD dwóm, ale za to przez Internet! Ulepszono także firmowy edytor oraz dano możliwość kontaktowania się w czasie misji z samolotami wczesnego ostrzegania. Wzrosła także inteligencja komputerowych przeciwników.

Podsumowując: gra jest znakomita i realistyczna aż do bólu, dodatkowe misje znacznie zwiększają satysfakcję z zabawy, a po wnikliwej lekturze samego podręcznika można śmiało wsiąść do prawdziwego SU-27. Jednak tak grę, jak i dysk z misjami polecam tylko maniakom symulacji przez duże „S". Zapewniam, że jest tego warta.

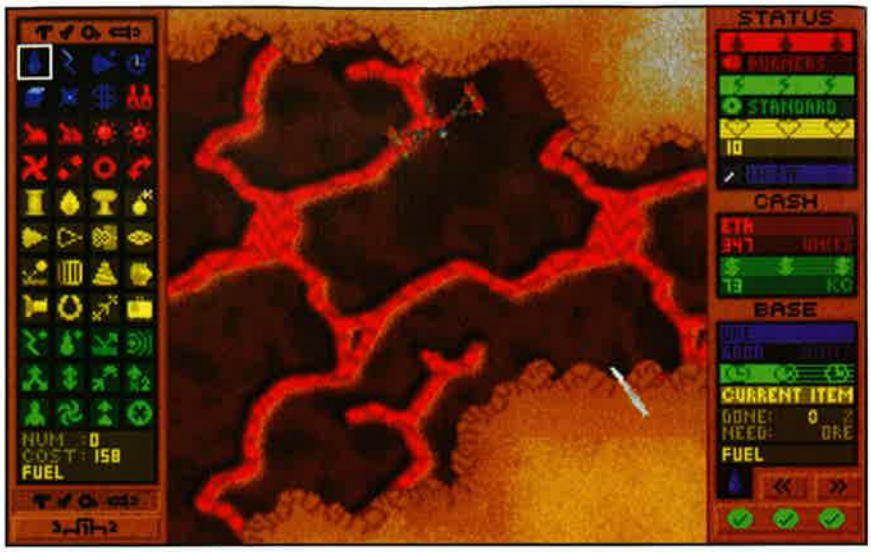
NIETOPEREK

Producent:
SSI
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel.(034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

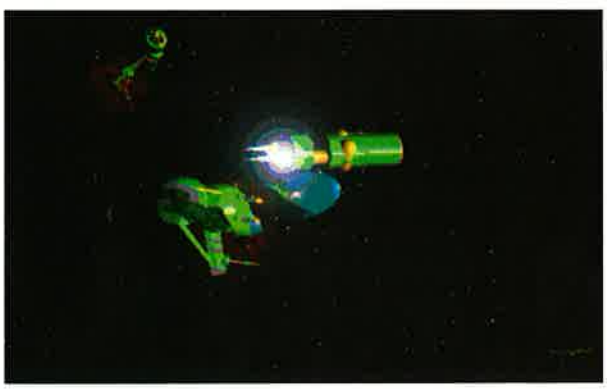
7/10 **Cena: ✆**

Biznes na orbicie

W grach strategicznych o charakterze ekonomicznym przeważnie mamy do wykonania tylko jedno zadanie: zdobyć fortunę. Często jest to dość trudne, bo w zawrotnym tempie „próżnia" w naszej kasie się powiększa i przed wartością przedstawiającą stan naszych funduszy ukazuje się przyjemny znak „-". Szybko się zniechęcamy i z ponurym przekonaniem, że nie nadajemy się na „rekinów finansowych", a pieniądze nigdy nie będą w zadowalającej ilości zapełniać naszego portfela, wyłączamy grę i chowamy w bardzo głębokiej szufladzie. Fakt, że nasze niepowodzenia w tego typu grach wcale nie muszą odnosić się do rzeczywistości, nie poprawia nam humoru.

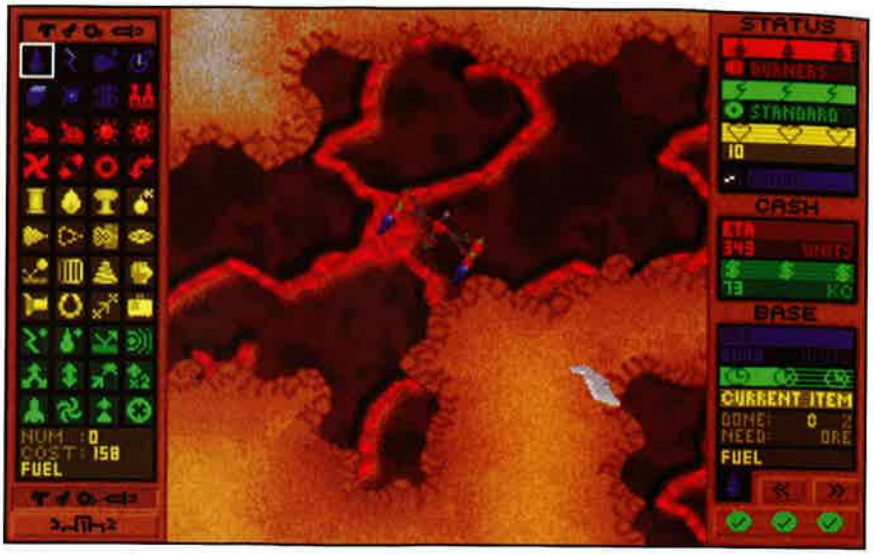


Jeżeli nieobce Ci są tego typu sytuacje, a masz już dość patrzenia na napis „bankrut" na Twoim monitorze, sięgnij po grę Klondike Moon. Mimo że nie jest to w całości gra strategiczna (powiedziałabym, że jest to gra raczej zręcznościowa z elementami strategii), to jednak (może właśnie dlatego?) warto w nią zagrać. Akcja gry rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, a my jesteśmy poszukiwaczami bogactw i cennych złóż na jednej z dziwnych i tajemniczych planet. Aby rozpocząć naszą oryginalną działalność gospodarczą, zaciągnęliśmy kredyt w banku o nazwie „Megabig", który w trakcie gry będzie bezlitośnie i bezwzględnie egzekwował od nas spłatę pożyczki. Posiadamy statek kosmiczny, którym poruszamy się po planecie, a także fabrykę produkującą bardzo cenne dla nas przedmioty, które utrzymują nas przy życiu i umożliwiają przeszukiwanie terenu.



Kredyt spłacamy poprzez przeszukiwanie planety za pomocą maszyn zwanych „Cutter Orbs" (ich budowa umożliwia prace górnicze, a gdy natrafią na szukane materiały, ładują je na swój pokład, zaś my przenosimy je statkiem do bazy). Wydobyte minerały zostają w bazie zamienione na materiał (nazwany Credit Pod). Za kopaliny możemy też kupić różne przydatne nam przedmioty. Jak to bywa w naszym zwyczajnym życiu, bank wyznaczył nam termin spłaty kredytu; co pewien czas nad naszą bazę nadlatuje wielki statek kosmiczny i brutalnie zabiera wszystkie Credit Pod. Jeżeli nie zdążyliśmy wyprodukować dostatecznej ilości Credit Pod, wtedy bank nalicza nam odsetki. A gdy dług się zwiększy ponad możliwość spłaty, wtedy zostaje nam tylko wziąć przykład z innych bankrutów i przyłożyć lufę do skroni (ewentualnie nacisnąć reset w komputerze).
To jeszcze nie koniec przeszkód i przykrych niespodzianek. Nie tylko my mamy ochotę na ukryte bogactwa; chciwych i pazernych we Wszechświecie nie brakuje. Statki innych poszukiwaczy będą starały się wszelkimi sposobami utrudnić nam osiągnięcie celu. Przede wszystkim będą kradły nasze wyprodukowane w pocie czoła i z dużym nakładem kosztów Credit Pod; mogą także nas bezpardonowo zestrzelić, gdy wtargniemy w pobliże ich fabryki. Należy pamiętać, że poszukiwacze nie uznają żadnych zasad moralnych i nie znają litości. My jednak nie pozostajemy im dłużni i też możemy wykraść cudze Credit Pod, a jak właściciele za bardzo będą przeszkadzać, możemy ich bardzo szybko zamienić w galaktyczny pył. Nie możemy tego robić bez odpowiedniego ekwipunku, więc gracz musi zaopatrzyć się w bardzo wymyślne akcesoria (miny, różne rodzaje działek, rakiety). Ale musimy pamiętać, że takie zabawki dużo kosztują... Możliwości walki z przeciwnikami jest bardzo wiele: możemy zniszczyć konkurentów w bezpośredniej walce lub też sukcesywnie niszczyć im Cutter Orbs, pozbawiając ich w ten sposób możliwości wydobywania surowców.

Przebieg całej gry zależy od nas samych. Gra jest bardzo bogata pod względem możliwości wyboru taktyki osiągnięcia sukcesu i walki z przeciwnikami.



Możliwości ustawień jest bardzo dużo, mamy do wyboru 10 statków kosmicznych, 25 różnych planszy do przeszukiwania oraz 5 rodzajów kruszców, jakie chcemy wydobywać. Możemy również ustalić skuteczność Cutter Orbs, ilość przeciwników (można się nawet bez nich obejść), rozwój technologii (na najniższym jest najmniej przedmiotów do kupienia, na najwyższym dostępne są wszystkie); możemy kontrolować wysokość cen, poziom zautomatyzowania bazy (na najwyższym poziomie baza sama produkuje nam Credit Pod i produkuje rozmaite dobra; my tylko dostarczamy do niej wydobyty materiał i przeszkadzamy przeciwnikom). Ustalić można także bardzo szczegółowo poziom trudności gry (wielkość kredytu do spłacenia, czas spłaty poszczególnych rat itd.), a także stopień jej rozbudowania pod względem dostępnych rodzajów broni i przedmiotów do usprawnienia naszego statku oraz polepszenia technologii wydobywania cennych kopalin.

Różnorodność opcji wyboru w grze powinna zadowolić każdego; początkujący nie zagubią się i nie zniechęcą niepowodzeniami, gdyż na najniższym poziomie trudności bardzo łatwo jest rozbudować swoją bazę i cieszyć się pierwszymi widocznymi sukcesami (dla początkujących jest także możliwość wyboru rozgrywki, gdzie komputer przez pierwsze 10 min. gry dyktuje, co należy w danym momencie uczynić i w jaki sposób), a zaawansowani gracze też nie będą zawiedzeni, gdyż na wysokim poziome trudności nikt i nic nie da mu się nudzić (liczna konkurencja, brak cennych złóż, wysoki kredyt do spłacenia, brak czasu itp.) Tak więc jeśli odpowiednio ustawimy opcje, to dość łatwo będzie nam osiągnąć sukces.

Elementy zręcznościowe występujące w grze, na pewno podniosły jej atrakcyjność i powodują, że nie jest nużąca i monotonna. Fakt, że grafika nie jest rewelacyjna (ale nie jest też zła: zalecane SVGA i do wyboru rozdzielczości 640x400 lub 640x480), wcale nie obniża atrakcyjności gry, a dla maniaków rozmiłowanych w 3D mogę napisać, że w przejściach między levelami występują animowane, trójwymiarowe „przerywniki". Oprócz tego statki kosmiczne i surowce mineralne prezentowane w menu gry są przedstawione w grafice 3D i to moim zdaniem zupełnie wystarczy. Dla miłośników gry w sieci ważna będzie informacja, że grając w Klondike Moon, możecie liczyć na przyjemność zmierzenia się z kolegą (lub koleżanką), lecz niestety opcja muliplayer przewiduje możliwość grania jedynie dwóch osób. Rzecz oczywista - gra da się „zarzucić" również na pajęczynę.

Osobiście nie lubię gier strategicznych (nawet tych, które zostały okrzyknięte przebojami) lub nawet tylko z elementami strategii, zwykle po paru minutach (w przypadku knotów po paru sekundach) taka gra znikała z ekranu mojego monitora. Jednak Klondike Moon dokonał rzeczy wydawałoby się niemożliwej: „przyszpilił" mnie do monitora na długi czas. Mogę Was zapewnić, że nie jest to gra bez wad (zawsze jakąś niedogodność się znajdzie), jednak nie one decydują o charakterze tej produkcji. Łatwość obsługi, rozbudowana pomoc, duża grywalność i wiele innych elementów wymienionych wyżej powodują, że Klondike Moon szalenie wciąga. Gorąco polecam KM jako nieskomplikowaną, przyjemną grę dla tych, którzy pragną się zrelaksować lub wypełnić czymś nudny wieczór, a przede wszystkim dla wszystkich zdesperowanych bankrutów we wszelkich możliwych grach ekonomicznych.

AGNIESZKA

Producent:
21th Century Ent./Marksoft
Dystrybutor:
Marksoft
tekl.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

Podniebny myśliwy

F-16 Falcon jest chyba najbardziej popularnym myśliwcem na świecie. Chociaż stuknęło mu już 30 lat, nadal jest podstawowym samolotem bojowym w siłach powietrznych wielu państw. Są to między innymi: Belgia, Dania, Holandia, Egipt, Norwegia, Korea Południowa, Pakistan, Japonia, Singapur, Wenezuela, Tajlandia, Indonezja i oczywiście USA. Prawdopodobnie będzie je też posiadała Polska. Jakby na to nie patrzeć, fakt ten tylko dowodzi postawionej na początku tezy. Falcon to maszyna mała, zwrotna, uniwersalna, stworzona do działania w grupie. Tania eksploatacja połączona z wielozadaniowością sprawiły, że F-16 stał się wołem roboczym U.S.A.F. Każdy miłośnik awiacji ma w pamięci jego wysmukłą sylwetkę, oraz charakterystyczny podkadłubowy wlot powietrza przypominający otwartą paszczę.

Nic dziwnego że „F-szesnastka" stała się obiektem zainteresowania wielu programistów komputerowych. Powstało wiele udanych gier, których tematem był F-16. („Strike Commander" z Origin, czy seria „Falcon" ze Spectrum Holobyte.) Chłopcy z Digital Integration pewnie też chcieli mieć w swoim symulatorowym dorobku jakiś program poświęcony tej niezwykłej

samolocie. No i stało się. Mam zaszczyt opisywania „F-16 Fighting Falcon", gry pochodzącej właśnie od panów z DI.

Po niemiłosiernie długim procesie instalacyjnym, udaje mi się odpalić grę. Wita mnie przyjazne menu, które pozwala na dowolną konfigurację programu, obejrzenie bazy danych, lub rozpoczęcie rozgrywki. W tym miejscu mamy do wyboru jedną z kilku możliwości. Quick start (szybki start) to mało myślenia a dużo strzelania. Wybieramy pomiędzy walką powietrzną a atakiem na cele naziemne oraz teatr działań; dla olewusów są też opcje takie jak nieśmiertelność i niekończąca się amunicja. Ciągle pojawiają się nowe cele, a my tylko naparzamy w nie bez wytchnienia... Combat mission pozwala na rozpoczęcie pojedynczej misji, uczestnictwo w kampanii, walkę po sieci (Deathmatch, Capture the flag) lub przez modem (walka jeden na jeden albo wspólne wykonanie misji). Mało zaprawieni w bojach mogą też podwyższyć swoje kwalifikacje dzięki opcji trening.

Nasze wyczyny będą miały miejsce nad trzema teatrami działań : Izraelem, Koreą i Cyprem. Misje są bardzo różnorodne i obejmują walkę powietrzną, wymiatanie myśliwskie, ataki na mosty i inne instalacje przeciwnika a także wsparcie sił naziemnych. Naprawdę nie można się nudzić. Podczas odprawy należy wnikliwie przestudiować mapę, obejrzeć teren w specjalnym ujęciu 3D, oraz uzbroić naszego stalowego jastrzębia. Oprócz wmontowanej na stałe pukawki kal. 30 mm, dostępne są wszelakie bomby, poczynając od standardowych Mark 82, 83 i 84, poprzez kasetówki, które tworzą na ziemi prawdziwe piekło, a kończąc na kierowanych laserowo Peaveway'ach. Są też oczywiście Durandale, które każdy pas startowy przemienią w zaorane pole. Nic tak nie nadaje się do niszczenia pojazdów opancerzonych jak stare ale jare pociski Maverick (kierowane podczerwienią i laserowo - nie odnotowałem różnic w grze). Do walki powietrznej służą AIM9M

Sidewinder i nowiuteńkie AIM120 AMRAAM. Całości dopełnia cała gama zasobników zakłócających i namierzających oraz podwieszane zbiorniki paliwa.

Podobnie jak poprzednie symulatory spod znaku DI, F-16 jest potwornie realistyczny. Aby mieć jakiekolwiek szanse w walce należy wykuć na blachę całą klawiszologię, która jest przeogromna. Szczególny nacisk położono na pracę awioniki. Ekrany wielofunkcyjne jak i sam wskaźnik przezierny (HUD) pracują w wielu trybach, a o każdym z nich można by napisać osobną książkę... Podręcznik wszystko wyjaśnia, lecz aby stać się prawdziwym wirtuozem, trzeba sięgnąć do literatury dodatkowej. Jedyne co przychodzi mi na myśl to tylko podręcznik obsługi od prawdziwego F-16... Radar szaleje jak dziki, coraz to gubi i wyszukuje nowe cele, wyświetla pełno fałszywych ech oraz rozmaitych zakłóceń. Naprawdę trudno go ujarzmić.

Akcja jest szybka, nie pozwala nawet na chwilę na odwrócenie uwagi od przebiegu wypadków. Wróg nie śpi i jest

bezlitosnym przeciwnikiem. Potrafi wyłączyć swój radar oraz inne systemy, podejść cię od strony martwej strefy, i włączyć wszystko ponownie na moment przed odpaleniem swoich rakiet. Naucz się więc wykorzystywać swojego skrzydłowego. Możesz mu np. wydać rozkaz odciągnięcia przeciwnika do czasu wykonania przez ciebie zadania.

W przeciwieństwie do swoich poprzednich produkcji autorzy wcale nie zamieścili uproszczonego modelu lotu. Grze wyszło to na dobre. Maszyna zachowuje się jak na filmie!!! Przez pierwsze piętnaście minut zabawy nie robiłem nic poza oglądaniem na widoku zewnętrznym swoich akrobacji! Zachowanie się maszyny jest po prostu rewelacyjne!!! Szczególnie ta jej bezwładność! Spróbujcie na przykład latać z maksymalnym obciążeniem. Wiele kropel potu spadnie z waszego joy'a zanim maszyna zacznie odrywać się od pasa... Przeładowany F-16 bardzo powoli, jakby od niechcenia, reaguje na stery, topornie się wznosi, za to spada jak kamień w wodę! Lot na różnych wysokościach wiąże się z innym wrażeniem prędkości. Czasem jest tak wielkie, że wywala człowieka na orbitę razem z monitorem! Wydaje się, że ugina się pod nami trawa! Jeżeli myślicie, że jakakolwiek gra dawała wam wrażenie latania, to zapewniam, nie graliście jeszcze w F-16 Falcon.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze wspaniała grafika. Nie mieliśmy takiej chyba od czasu EF2000. Teren nad którym latamy jest plastyczny, fotorealistyczny i bardzo efektownie teksturowany. (Na tym polu widać wyraźną poprawę w stosunku do poprzednich symulatorów DI : „Tornado", „Hind" i „Apache".) Ślicznie zrealizowano też chmury i unoszącą się czasami tuż nad powierzchnią ziemi mgłę. Cele opracowano z ogromną pieczołowitością. Na samolotach bardzo dokładnie położono kamuflaż, wszystko cieszy wielością detali. Podobnie jak w „Hind" po ziemi biegają pojedynczy ludzie. Spróbuj skosić kilku z działka, lub zrzucić bombę, a zobaczysz, że konają na kilka różnych sposobów. Jedni są wyrzucani w powietrze siłą eksplozji, inni po celnej serii padają na kolana z karabinem nad głową... Dziwi tylko trochę, że wszyscy oni (nawet Amerykanie!) dzierżą w dłoni kałasze. Zapewniam jednak, że lecąc z prędkością półtora macha, 300 metrów nad ziemią , nie zwrócicie na to uwagi.

Twój samolot wygląda jak na szczegółowym zdjęciu. Widoczne są wszystkie oznaczenia, najdrobniejsze nawet anteny, w pełni trójwymiarowy pilot i całe uzbrojenie. Gorące „drżące" powietrze z silnika powoduje zniekształcenia obrazu! Gdy stoimy na pasie wokół innych maszyn krzątają się mechanicy, cysterny dowożą paliwo... Wydaje się, że wszystko tętni życiem. Czujemy się jak maleńki trybik, w gigantycznej machinie wojennej. Dźwięk jest w porządku - odgłosy odległych eksplozji, świst wiatru poza kabiną i spanikowany głos ostrzegający przed kolizją robi dobre wrażenie. Muzyka towarzyszy nam tylko w menu, i są to ostre gitarowe riffy, doskonale pasujące do klimatu gry. Jest jednak jedna rzecz, która znacznie obniża atrakcyjność programu - wymagania sprzętowe. Niestety nie zatroszczono się o posiadaczy akceleratorów graficznych. Do płynnej animacji z wyłączoną częścią detali potrzebny jest Pentium 200, najlepiej MMX. Nie kupujcie tej gry jeśli nie macie w domu co najmniej Pentium 166. Taka jest niestety cena nowoczesności. Jeśli posiadasz jednak mocny sprzęt to musisz tę grę zobaczyć. Nawet gdy nie lubisz wkuwania trybów pracy radaru, to możesz sobie jeszcze polatać, zrobić parę pętli, beczek oraz korkociągów i przekonać się, że symulatory to najwspanialsze gry na świecie!

NIETOPEREK

Producent:
Digital Integration
Dystrybutor:
Marksoft
tel.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Gravis Ultrasound

8/10 **Cena:** ✆

Imperium zmysłów

Bez wątpienia ta gra wzbudzi kontrowersje - dla jednych będzie symbolem przełamania kolejnego tabu, odejścia od pruderyjnych zasad krępujących tradycyjne społeczeństwo, dla innych obyczajowym skandalem, symptomem moralnego zepsucia, jedną z głów hydry, której na imię pornografia. Ci ostatni rzeczywiście mają się czego obawiać; w przeciwieństwie do dotychczas powstających gier tego typu, które zazwyczaj były całkowicie pozbawione fabuły, treści i wszelkiego sensu (typu: załaduj - popatrz - skasuj), Wet jest w pełni profesjonalną produkcją nie ustępującą poziomem wykonania największym przebojom rynku elektronicznej rozrywki. Jedno jest pewne: program przeznaczony jest TYLKO dla dorosłych użytkowników, w związku z czym ostrzegam rodziców, by nie kupowali go raczej swym pociechom pod choinkę.

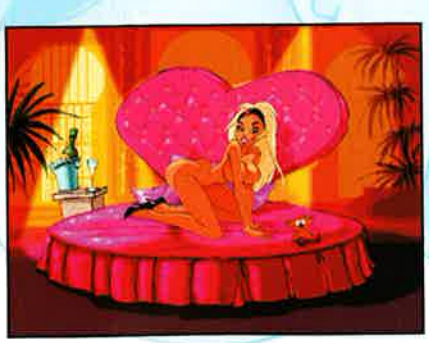
Próbując w jakiś sposób sklasyfikować grę najłatwiej szukać analogii z doskonałą serią symulacji Bulfroga - Theme...

(Hospital, Park itd.). Tutaj także nasze zadanie polega na zbudowaniu od podstaw gigantycznego imperium przynoszącego jak największe zyski, tyle tylko, że przyjdzie nam pracować w zupełnie innej branży i z tym właśnie związane są kontrowersje. Mowa bowiem o półlegalnej ale niezwykle dochodowej gałęzi przemysłu - pornobiznesie...

Młoda, niestety nie można o niej powiedzieć niewinna, panienka, o imieniu Lula, ma poważne kłopoty: depcze jej po piętach FBI, w kieszeni tylko parę dolców, a na dodatek znalazła się w zabitej deskami dziurze, którą nie bez powodu nazwano Wet Rock. Wielu śmiertelników w jej sytuacji załamałoby ręce i popadło w alkoholizm, jednak nie Lula. Nasza sympatyczna bohaterka tak łatwo się nie poddaje, doskonale wie, że dysponuje znakomitym atutem - ponętnym ciałem, którego widok zmiękczyłby nawet stalowe serce urzędnika skarbowego. W dodatku prezentowanie wszem i wobec swoich walorów nie przyprawia jej o rumieniec zawstydzenia, a i chętnych do zapłacenia paru dolarów w zamian za możliwość podziwiania wdzięków Luli nie brakuje. Dlaczego więc nie zbić kapitału i czym prędzej nie czmychnąć z przebrzydłej mieściny?

Tak wygląda wprowadzenie do pierwszego etapu oszałamiającej kariery przyszłej cesarzowej imperium zmysłów (musicie wiedzieć, że gra jest podzielona na trzy etapy różniące się rozmiarami, poziomem komplikacji i rozmachem prowadzonych interesów). Na początku teren działań ogranicza się do zapyziałej ulicy w prowincjonalnym miasteczku, jednak ambitna niewiasta mierzy znacznie wyżej i oczami wyobraźni widzi własnego satelitę emitującego filmy z jej udziałem na cały świat i okolice. Nim to marzenie się ziści, czeka ją jednak żmudne pokonywanie wszystkich szczebli w niełatwej drodze na szczyt. Jak już wspomniałem, uwieńczeniem pierwszego etapu rozgrywki jest ucieczka z Wet Rock do wielkiego miasta, gdzie można w pełni rozwinąć skrzydła (no powiedzmy, że o skrzydła chodzi). Aby zrealizować ten plan trzeba spełnić dwa warunki: po pierwsze zdobyć fałszywe dokumenty (dawny kompan Luli okazał się kapusiem

Po prawej: Rach, ciach, ciach... i numerek zmontowany. Pani montażystka czuwa nad poziomem technicznym filmu, nie szczędząc osobistego zaangażowania.



Mamy problem?

Zdajemy sobie sprawę, że gra jest delikatnie mówiąc kontrowersyjna i może wywołać wśród części czytelników CDA najrozmaitsze (i burzliwe) reakacje. Dyskutowaliśmy dość długo czy ta gra powinna znaleźć się na łamach CDA, ale przeważyła w końcu opinia „nic, co ludzkie, nie jest nam obce". Tym niemniej podkreślamy raz jeszcze, że jest to produkcja przeznaczona wyłącznie dla ludzi dorosłych.

i napuścił na nią ponurych drabów z FBI), a następnie uciułać - bagatela - 50 tysięcy zielonych papierków potrzebnych na założenie własnej wytwórni filmów wiadomego rodzaju. Początki jak zwykle są trudne; co prawda Lula dysponuje niewątpliwymi walorami, lecz aby rozkręcić interes potrzebne są jeszcze pieniądze na inwestycje.

Po ocknięciu się należy skierować kroki do motelu, gdzie za słoną opłatę możesz wynająć kawałek dachu nad głową, który przez najbliższe dni będzie Twoim domem i zakładem pracy równocześnie. Gdy rozejrzysz się już wewnątrz, przejdź w plener i zrób sobie krótki spacer po mieście. Obskurne budynki, równie obskurni ludzie sprawiający wrażenie typów z półświatka. Uczciwy człowiek nie miałby czego tu szukać - Ty czujesz się jak ryba w wodzie. Pierwsze pieniądze zarobisz w barze, przy czym doradzam pilne przyjrzenie się wszystkim jego zakamarkom, a przede wszystkim klientom. Jeżeli dobrze się zakręcisz wystarczy na zakup sprzętu fotograficznego lub wideo (uwaga mała podpowiedź: warto od razu kupić kamerę, dorabianie się przy pomocy fotografii trwałoby z milion lat). Czynności, jakie przyjdzie Ci wykonywać w barze, mogą spowodować konflikt z prawem, a jego funkcjonariusze nie patyczkują się z przyłapanymi na gorącym uczynku - po trzecim aresztowaniu zawiadamiają FBI i twoje marzenia rozsypują się w pył. Myślę, że szybko zorientujesz się w prawach rządzących miasteczkiem Wet Rock w stopniu wystarczającym do ukończenia pierwszego etapu przygody, który jest tylko preludium do prawdziwej kariery ślicznej Luli.

W myśl zasady proporcjonalności - im większe miasto, tym większe kłopoty i pieniądze, którymi będziesz obracać (grę rozpoczynasz z sumą zdobytą w Wet Rock, dodatkowo możesz zaciągnąć 70 tysięcy kredytu, ale uważaj - gdy Twoje długi w banku przekroczą tą kwotę zbankrutujesz i będziesz musiał zaczynać od początku), więc nie zdziw się gdy rozgrywka w drugiej części Wet okaże się o niebo trudniejsza. O ile ucieczka z podrzędnej mieściny jest zadaniem, które nie powinno nikomu nastręczyć kłopotów (mi udało się ukończyć pierwszy etap za trzecim podejściem), o tyle tutaj jedynym ratunkiem jest możliwość częstego zapisywania stanu gry i w razie niepowodzenia powrotu do momentu przed popełnieniem strategicznego błędu.

Po lewej w głębi: Młodzieńcy na motorach chętnie pomogą Ci w rozwiązaniu problemów z agresywną konkurencją. Oczywiście nie za darmo.

Po prawej:
Wbrew nieprzychylnym opiniom przeciwników „różowym" filmom także potrzebne jest udźwiękowienie.

Niektóre instytucje jakie spotkamy na terenie metropolii znamy już z wcześniejszych doświadczeń (są tylko mniej obskurne i prosperują na większą skalę), pojawią się również nowe, na przykład dom maklerski, bank, czy klinika chirurgii plastycznej, jednak nie one są najważniejsze. Przestrzeń działań w drugim etapie podzielona jest na dwa obszary - ulice miasta i teren wytwórni. W tej ostatniej przyjdzie Ci spędzić najwięcej czasu, ponieważ tutaj koncentrują się wszystkie kluczowe dla powodzenia misji aspekty Twojej działalności.

Przede wszystkim musisz skorzystać z usług maklera, który załatwi Ci wynajęcie najniezbędniejszych pomieszczeń, czyli biura castingu, biura planowania i studia filmowego. Oczywiście puste budynki niewiele znaczą, musisz obsadzić je pracownikami, których zdobędziesz dzięki ogłoszeniom w prasie (zamieścisz je w biurze castingu). W pierwszej kolejności będzie Ci potrzebna obsługa planu - reżyser, kamerzysta i oświetleniowiec, załoga biura planowania - scenarzysta, asystentka produkcji i producentka oraz rzecz jasna aktorzy. Na tym etapie największą trudność sprawia właściwa polityka personalna, podczas kręcenia kolejnych filmów przekonasz się

o tym niejednokrotnie. Kiedy już będziesz miał gotowe „arcydzieło" możesz postąpić w dwojaki sposób: albo zaproponować sprzedaż licencji firmie dystrybucyjnej, albo stworzyć własną sieć marketingową. Generalnie, większe (chociaż nie natychmiastowe) dochody przynosi samodzielna sprzedaż, kłopot w

tym, że wymaga również poważnych nakładów finansowych (musisz mieć magazyn i zakład reprodukcji wraz z całym wyposażeniem i personelem). Twoim zadaniem jest ciągłe podnoszenie poziomu produkcji filmowych, aby w końcu osiągnąć pierwsze miejsce na liście videoprzebojów i zgromadzić na koncie 2 miliony dolarów; aby osiągnąć ów cel będziesz musiał wykorzystać całą gamę legalnych i niezbyt legalnych środków.

Wydawać by się mogło, że Lula spełniła swoje marzenia i powinna spocząć na laurach - nic podobnego! Apetyt rośnie w miarę jedzenia, trzeba podbić cały świat! Na początek musisz otworzyć sieć sex-shopów obejmującą zasięgiem całe Stany Zjednoczone. Najwyższa też pora pomyśleć o własnym luksusie i wybudować okazałą posiadłość, w której możnaby słodko spędzać wolne chwile, organizować wystawne rauty, przyjmować wybitne osobistości ze śmietanki towarzyskiej. Teraz teren rozgrywki rozszerzył się na cały kraj, aby szybko i wygodnie podróżować będzie Ci potrzebny prywatny samolot. Twoim podstawowym zajęciem będzie otwieranie i zarządzanie sklepami z artykułami erotycznymi. Poważny kłopot nastręczy Ci zapewne zorganizowanie odpowiednich dostaw towarów i gotówki do swoich placówek. Skutecznym rozwiązaniem jest zakup centralnego magazynu. Niestety jest to kosztowna inwestycja, na którą nie od razu będzie Cię stać. Coraz większe znaczenie będzie miała szeroko zakrojona reklama oraz tak zwane Public Relations. Ostatecznym celem, do którego zmierzasz jest inwestycja w projekt o wręcz kosmicznym ciężarze gatunkowym - wysłanie własnego wahadłowca, który wyniesie na orbitę okołoziemską satelitę emitującego filmy wytwórni Wet na cały świat. Myślę, że w związku z powagą przedsięwzięcia wypada mi pożegnać się z Wami słynnym cytatem (zgadnijcie skąd): Niech Moc będzie z Wami i nigdy nie opada.

CHUFU

Producent:
CDV Software
Dystrybutor:
Multi Comp
tel. (074) 661033
Minimalna konfiguracja:
486 DX4/100, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

Wielki świat - ECTS 97

Raportu część pierwsza

Rośnie rzesza użytkowników komputerów, nikogo więc pewnie nie dziwi, że nawet w świecie programów komputerowych (nie wyłączając gier oczywiście) robi się tłoczno. Rośnie liczba tytułów, jedni producenci znikają, inni natychmiast zajmują opuszczone przez innych przyczółki. W tłoku, jak wiadomo, łatwo się zgubić i do tego jeszcze tworzą się kolejki i to wcale nie elektryczne, a zwyczajne długie ogonki po...No właśnie, po co?

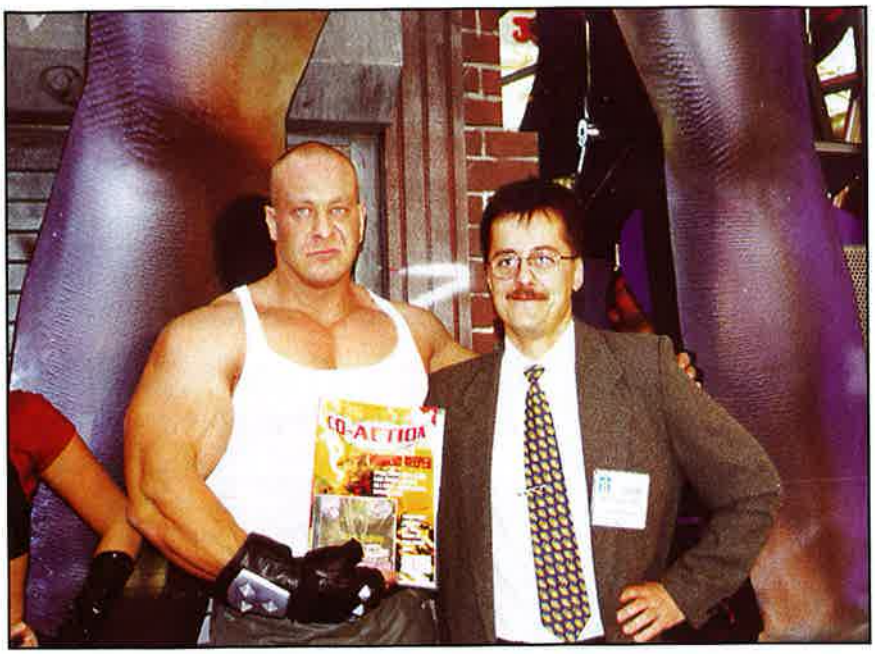
Tak się złożyło, że można było w tym roku na przykład stanąć po to, żeby pożegnać księżną Dianę albo jeszcze lepiej, żeby pooglądać najlepsze wytwory na rynku gier. Ale dlaczego mielibyście stać w kolejce po informacje z pierwszej ręki na temat najświeższych gierek, skoro nasza redakcja może zrobić i robi to za Was? Wiemy dobrze, że najłatwiej zdobyć wszystkie ciekawe wiadomości w samym sercu informatycznego przemysłu - tam, gdzie spotykają się rekiny softwarowe, czyli w Londynie (wcale się nie boimy rekinów i czujemy się dobrze wśród nich, a poza tym to ładne słowo: „rekin", spróbujcie je sobie przetłumaczyć na język angielski i przyprószcie trochę srebrem).
Dlaczego tam? To proste! Właśnie w tym mieście co roku odbywają się potężne targi producentów i dystrybutorów gier komputerowych. Nazywają się dość czytelnie: ECTS (European Computer Trade Show). W takim miejscu, o takiej porze i w tak doborowym towarzystwie nie może zabraknąć Waszego ulubionego magazynu. Byliśmy w zeszłym roku, pojechaliśmy tam i teraz. A wszystko po to, żeby zajrzeć wszędzie i pogadać o interesach z tymi najlepszymi i najbardziej znanymi w branży. Zwyczajnie, jak to rekiny z rekinami...

Uwaga (ś)wirusy!

Targi zaczęły się dość tajemniczym incydentem... Jeszcze nawet nie zdążyliśmy wejść do potężnej hali Olimpii, gdy nagle tuż przy nas zatrzymał się z piskiem opon ambulans służb biologiczno-chemicznych. Wypadli z niego rozczochrani kolesie w maskach na twarzach i rozpylaczami piany w rękach. Rzucili się przy akompaniamencie wyjących syren na jakieś spore pudło leżące na ulicy i zaczęli je odkażać. Było już jednak o wiele za późno, bo pudło zawierało jakieś wirusy, którymi terroryści chcieli zarazić odwiedzających targi. Udało im się, popełnili jednak błąd, bo przecież tym wirusem zaraziło się już wcześniej pół świata. Choroba nie jest do końca znana, ale objawia się dziwnym obłędem w oczach i charakterystycznymi ruchami palców bębniących po klawiaturze lub szarpiących joya. Zainfekowani wiedzą dobrze, o czym tu mowa... Tak na marginesie, to owi szaleńcy zostali napuszczeni przez chłopaków z Telstara, którzy dziwnym trafem wystawili na ECTS grę pod tytułem Virus...

Jak to wygląda od środka?

Morze... Kłębiące się, wirujące wszystkimi kolorami tęczy morze stoisk, postaci żywcem wyjętych z Waszych ulubionych gier komputerowych, migających monitorów i... naprawdę pięknych modelek reklamujących rozmaite firmy i ich produkty. Wszystko to zanurzone w oceanie hałaśliwej muzyki, gwaru ludzkiego i charakterystycznych efektów dźwiękowych wydobywających się z głośników monitorów. Niektóre ze stoisk skromnie i cichutko wcisnęły się w cichsze zakamarki, spokojnie oczekując na interesantów, inne natomiast prześcigały się w pomysłach, jak zwrócić na siebie uwagę (były darmowe napoje i poczęstunki a nawet sporo odsłoniętych opalonych ciał) i z rozmachem godnym Hollywood górowały nad nimi wystrojem i ilością oferowanych nowych gier. Największe ze wszystkich stanowiska zajmowali ci najbardziej liczący się na rynku: Acclaim, Infogrammes, Empire Interactive, Interplay, Virgin Interactive, Electronic Arts, Gremlin Interactive, Microprose, Psygnosis, Kallisto, RedOrb, Cryo, SCI, Sega, MicroProse, Activision, Interactive Magic, TopWare no i sam



Po prawej: Osiłek z Eidosa trzyma na sercu swój ulubiony magazyn.

potężny Eidos. Nie będę tu ukrywał, że pędziliśmy do Londynu przede wszystkim dla tych właśnie gigantów. Z nimi omawialiśmy kalendarz ukazywania się nowych tytułów, oglądaliśmy ich ciepłe jeszcze gierki i graliśmy w nie pod czujnym okiem producentów.
Nie zlekceważyliśmy jednak nikogo, zajrzeliśmy też do tych mniej znanych firm (niektóre z nich mają naprawdę wiele do pokazania). Mamy te wszystkie informacje dla Was. W następnych numerach Waszego magazynu CD Action znajdziecie wszystkie szczegóły i próbki nowiuteńkich supergier...

Kto okazał się najlepszy?

Wszyscy znający się na rzeczy (do nich zaliczam też rekinów z rynku gier komputerowych) jednogłośnie orzekli, że najlepszy w Polsce jest magazyn CD Action. Cmokali z zachwytem nad naszym pismem, gratulowali wysokiego poziomu, ale nie o tym chciałem pisać...

W niedzielę 7-go września, wieczorem w Royal Lancaster Hotel rozdano Oscary softwarowe czyli Games Rewards. Znany prezenter programu satelitarnego MTV, Ray Cokes, odczytał werdykt przed zgromadzonymi licznie liderami komputerowego przemysłu rozrywkowego. Zgodnie z przewidywaniami fachowców, prawie całą pulę głównych nagród zebrał Eidos.

Ogłoszono ich producentami roku, a Tomb Raider został wybrany najlepszą grą na PC. Zanim jednak do tego doszło, spotkaliśmy się z przedstawicielami Eidosa. A trzeba Wam wiedzieć, że przy ich stanowisku było bardzo tłoczno i nie wszyscy mogli się tam dopchać. Właściwie to trwało tam nieustające święto: gwiazdy angielskiej ligi piłkarskiej (Cole, Ginola, Wise i Redknapp) objaśniały zasady nowego menadżera na PC, a weteran wojny w Zatoce Perskiej osobiście prezentował swój nowy symulator lotu. Mamy dla was niesamowity wywiad z tym dzielnym człowiekiem (czytajcie następny numer!). Jeśli jeszcze dodam, że można było objąć samą Larę (trójwymiarową w stu procentach!!!) i usiąść z nią na prawdziwym Harleyu albo zmierzyć się w zapasach z osiłkami z innych gier Eidosa, to sami zrozumiecie, co tam się działo...

To tylko przystawka - główne danie później.

Już widzę, jak nie możecie się doczekać, kiedy wreszcie podam tytuły nowych gierek. Ślinka cieknie, wiem, wiem, ale muszę Was trochę rozczarować. Nie dostaniecie jeszcze szczegółów. Mogę tylko uchylić troszeczkę rąbka tajemnicy i powiedzieć, że jest tego sporo: nowe symulatory lotu (rewelacyjne myśliwce, helikoptery i dwupłatowce), szalone wyścigi samochodowe (mocne wrażenia), polowanie na dinozaury, zwiedzanie lochów z ciężką giwerą w łapie, podróże kosmiczne, walka na miecze (i to nie na żarty!), strategie i tak dalej i tak dalej.

Jeśli ktoś lubi łamać sobie głowę nad skomplikowanymi zadaniami logicznymi - znajdzie się coś i dla niego... Zapewniam Was, że nie będziecie się nudzić przez dłuuuugie wieczory jesienne... Wiele tytułów jest jeszcze w produkcji lub prawie na ukończeniu. Sami możecie się o tym przekonać. Pierwsza porcja rewelacji londyńskich już w następnym numerze CD Action. Zapraszam do lekturki (tej szkolnej też).

Zbigniew Bański

SCENA KOMPUTEROWA

* Od dawna wyczekiwany BUDYŃ #2 już jest!

* Budyń Music Contest rozpoczął się (info: ftp.arosnet.se/demo/budyn/contest)

* Na Intelu IV wyszedł drugi numer „Tankarda" grupy Grinders, a na Wired'97 - „Scenia!" #4 i slideshow Lazura - „5977"

* Wkrótce ukaże się slideshow znanego grafika - FAME/PO!SON ^ FLOPPY o nazwie „Odyssey 9,9", natomiast music disk „GARTER" Barteska/PSN już jest „w sprzedaży" :)

* Fiński chartmag LEAFLET zebrał już ponad 110 votek, a co się z tym wiąże - niedługo premiera!

* Grupa Rectum Cauda planuje wydanie nowego maga, pod nazwą „AnotherMag". Dalsze informacje: fromoe@sn.no

* Załoga PIMP planuje wydawanie nowego zina o nazwie RADAR. Jak do tej pory pokusili się jedynie o votkę :)

* Wszystkich zainteresowanych wpisaniem do nowopowstających „yellow pages" polskich scenowców zapraszam do wysłania info o sobie (xywa/grupa, snail, email, www, advert) na plScene@usa.net.

* Revision #0 już jest dostępny na site arosnet w /diskmag, natomiast #1 będzie tam już wkrótce.
* #1 issue ascii maga MEASURE, produkcji Garfielda ^ Simona Kinga / IPC już się ukazał.

* RUSH HOURS party odbędzie się w Częstochowie, w okolicach ferii zimowych '98. Tym razem będzie to party na pc/amigę/atari/c64, organizowane przez Freezers, Poison, Shadows i Samar. Full invitation powinno wkrótce się ukazać.

* Maf ogłosił swoje odejście, w związku z tym, Camorra już nie istnieje!

* Także Substance przestało istnieć..

* Oto zwycięzcy z Assembly97. Demo: Doomsday, intro: Motoori, grafika: Rendall.

* Nie jest prawdą jakoby Pulse poszukiwało swappera (a twierdzą tak niektóre magi scenowe)

* Już wkrótce wyjdzie ósmy numer maga „Kasztan"!

* Camel/Pulse pracuje nad kodem chartsmaga «Leaflet», składanego przez Distance/Orange

* Już wkrótce pożegnalne demo CNCD na Amigę (będą odtąd robić dema tylko na PC)

* Oto 'kody' (heh) do Jizz, zwycieskiego intra 64k z Wired: jizz/pandora, jizz /mp4

* ZapMan (3D) wstąpił do Exmortis.

* Solon/Fudge rozpoczął pracę w Funcom, dlatego prawdopodobnie jego działalność scenowa zostanie zawieszona (lub ograniczona)

* Technomancer/Pulse obronił pracę magisterską (5 z wyróżnieniem). {Kuuujon! - Lifter}

* Już wkrótce Remedy Entertainment (pracują tam m.in Tsunami/VD, Juliet/CNCD, Stone/Dust, etc) wypuści freeware'owy benchmark 3D (w postaci dema, tyle że obsługuje karty z dopalaczami 3D). Nazywać się będzie „Final Reality" i podobno jest niesamowite!

* Talent wypuścił music disk „Brainbug" i „Don-cato" (warto zobaczyć i posłuchać), a szykuje się podobno „Chromagic II" na Amigę i PC (moduły pisał jeden z najbardziej znanych muzyków scenowych - Chromag).

* Music disk przygotowuje też ponoć Prophet (ex.Subject) z Scoopex.

* Pascal odszedł z Cubic Team i założył nową grupę, lecz jak na razie mało o niej wiadomo.

Co miał, to dał:

UNREAL/PULSE i Cortez/Poison

Intel Outside 4

W dniach 12 i 13 lipca '97 roku odbyło się największe polskie multi komputerowe party pod nazwą INTEL OUTSIDE IV, czyli IO4. Była to już jego czwarta edycja, tym razem organizowana przez Cybermaniax (Amiga), Taquart (Atari), Union (PC, Amiga) i kilku wolnych strzelców. Zlot odbył się we Włocławku, a nie jak do tej pory w Warszawie, w Hali Włocławskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji. Konkurencje rozgrywane były na czterech platformach: PC, Amiga, Commodore 64 i małe Atari.

Impreza rozpoczęła się rano, natomiast oficjalne otwarcie nastąpiło o godzinie 15. Wstęp kosztował 25 PLN co, w porównaniu do innych parties, jest stosunkowo niewielką sumą. Frekwencja oscylowała w górnej strefie stanów średnich - na party przybyło około 1000 osób ... w tym przedstawicielek płci pięknej, a także oddziały obcokrajowców. Party było dobrze rozreklamowane, przygotowano m.in specjalne plakaty rozprowadzane na Węgrzech, Słowacji i w Hiszpanii na Euskal Party.

Po uiszczeniu opłaty i otrzymaniu votki, identyfikatora i kilku innych flyerów, można było w pełni rozkoszować się party. Jak zwykle to bywa na tego typu zlotach, tak i tutaj wszędzie krążyli monstrualnych rozmiarów ochroniarze. Nie zabrakło całodobowego i dobrze zaopatrzonego sklepiku, który dla zmylenia przeciwnika zmieniał swoje położenie z lewej strony głównego korytarza, na prawą i odwrotnie. Party-place wyglądało imponująco; duża hala sportowa zastawiona ławkami i krzesłami, kontrolka znajdująca się na samym środku tejże sali, scena i całkiem duży big-screen (4x5m). Oprócz tego było kilka dodatkowych zaułków służących jako miejsca wymiany softu, kończenia swoich produkcji, grania w doomowce i inne gady, lub po prostu do spania (np. na ogromnych trybunach, sięgających aż pod sufit, będących również bardzo dobrym stanowiskiem obserwatorskim). Dla zainteresowanych najnowszymi japońskimi kreskówkami, czyli Mangą, zorganizowano pokazy filmów odbywające się w wojskowym namiocie obok party place. Wydaje się, że tego rodzaju pokazy stają się codziennością na większych parties.

Mówiąc o kompotach muszę przyznać, że trochę się zawiodłem. Mam tu na myśli znikomą ilość crazy-konkurencji tak popularnych i tak często spotykanych na tego rodzaju imprezach. Chociaż patrząc przez pryzmat GP III było ich aż za dużo :) Z pewnością najgłośniejszym fun-competition był bek'up-compo, ale to normalne. Skądinąd wiem, że zaplanowanych fun compos było około 30, niestety, osobnik wyznaczony do ich prowadzenia... zawiódł.

W nocy, pomiędzy kompotami, odbyły się dwa koncerty. Pierwszy z nich pominę przez życzliwość dla fanów pewnego typu „muzyki", drugi natomiast wart jest wspomnienia. Niejaki Zygfryd przygotował prawie dwugodzinny show dla wszystkich scenowców, którzy w nocy zamiast spać, mieli ochotę popodrygiwać w rytm muzyki. Występy uświetniał profesjonalny sprzęt dyskotekowy (stroboskopy i dymnica), którego bardzo często brakuje na tego rodzaju imprezach. Niestety osobnik ów wpadł w taki trans i tak się zapędził, że dość znacznie przedłużył czas swojego występu, tym samym skazując interka na pokazywanie ich przy świetle dziennym :(

Podczas party została również przeprowadzona konferencja z Petrem Tyschtschenko - jedną z najważniejszych osób w światku amigowym, jak i Markiem Pampuchem - naczelnym Magazynu Amiga. Wypowiedzi obydwu panów zostały nagrodzone gromkimi brawami, aczkolwiek w przypadku drugiej osoby - jedynie ze strony amigowców. Nic dziwnego, bo czy którykolwiek z Was zgodziłby sie ze stwierdzeniem Pana Pampucha, że Scena PieCykowa :) nie istnieje?

W nocy rozpoczęły się kompoty na PCta i Amigę. Na początku rozegrano łączone music compos. W kategorii 4-kanałówek przez selekcję przeszło zaledwie 8(!) utworków, w tym większość tzw. „rąbanek". Wygrał XTD/Mystic z Te-x-masem #11, tuż za nim uplasował się X-Ceed(ex. Snoopy)/Scope i ostatecznie na trzecim miejscu - Muffler/Nah Kolor. Chwilkę później zaczęto multichannel music compo, w którym ilość zakwalifikowanych prac podniosła się aż o 3 w porównaniu do 4chn. Poziom utworów był dobry, oczywiście zdarzały się małe odchylenia zarówno w jedną jak i drugą stronę, ale jest to typowe zjawisko na party. Wygrał Raiden/Screw!Bolt z „Fellowshipem", przed Zuo/Funzine i Zenialem/HPZ/The Grid/Taquart do spółki z Barteskiem/Poison.

W następnej kolejności rozegrane zostały kompoty graficzne; gfx i ray compo. W kategorii „rękoczynów" selekcję przeszło tylko 6 prac wykonanych na dość podobnym, dobrym poziomie. Zwycięzcą okazał się Insert/Scan. Wyprzedził on Xinera i Grassa/Hypnotize ^ Freezers. Krąży wiele plotek odnośnie przeprowadzonej selekcji i końcowych wyników w tym compo, ale jest za późno, żeby cokolwiek zmieniać. W „ryjach" prym wiodła grupa Amnesty, której dwaj członkowie - Zoltan i Commanche zajęli odpowiednio #1 i #3 miejsce. Między nich wkradł się Barkley.

Po północy przystąpiono do prezentacji demek na PC i Amigę. W kategorii PC na compo oddano 8 prac, co nie jest złym wynikiem. Poziom był o wiele lepszy niż na poprzednich zlotach, np. GP III. Co prawda nowych efektów było niewiele, ale ogólne wrażenie jest pozytywne. Zwycięzcą okazalo się ciekawe demo „Fantasy World" grupy Poison, która na IO3 również odnotowała niemały sukces, wygrywając Pearlem! intro compo. Tegoroczne demko zajmuje aż 6.5 mb, mieszcząc w sobie 17 efektów, 4 virtuale (sceny 3d) i kilka niezłych grafik autorstwa Luckiego i Fame'a. Muzykę komponował Bartesek, a za całość odpowiedzialny jest Yoghurt i Spy. Miejsce drugie, ze stratą około 70 punktów, zajęło „Ancient Plate" grupy Norferin, która z party na party wydaje coraz lepsze produkcje. Trzecie miejsce przypadło grupie Fuse i ich „Channel 88", który ściśle nawiązuje do stylowych demek Comy.

W międzyczasie rozegrano jeszcze crazy i video demo compo. Trudno jest tu powiedzieć cokolwiek o poziomie tych pierwszych, gdyż sama idea joke-dem wyklucza jakikolwiek poziom :) Co najwyżej można by oceniać inwencję twórczą autorów. Wygrała produkcja nosząca tytuł „Bliskie spotkania III stopnia", przed demkiem ludzi z kanału #amigapl. W video demkach nie przyznano nagród z powodu zbyt małej ilości oddanych prac (sztuk 2). Wygrał „SPY", przed naprawdę dobrze złożonym demkiem grupy Appendix. Jak widać ludzie cenią bardziej pomysł niż wykonanie... przynajmniej w tym compo :)

Nad ranem rozpoczęto ostatnie standardowe kompoty, jakimi były 4k i 64k intro compo na PC i Amigę. Pominę tutaj te drugie i skupię się nad „rodzimymi" produkcjami. W 4-kilówkach oddano tylko 4 prace, co niestety nie daje powodów do radości. Wygrał Jim Goer z „Virgin" (hi! - Smuggler) wyprzedzając zaledwie jednym punktem Mrocka/Hellcore i jego „Ghreath". Na ostatniej punktowanej, trzeciej pozycji uplasował się Dominik z „Simmmple".

Intro compo przedstawialo się już lepiej pod względem ilości zgłoszonych 64-kilówek. Najlepszym okazało się „Resurrection" The Gridów, które zamiast phongów, gouraudów i 3ds'ów, postawilo bardziej na ogólne wrażenie. Jak widać opłacało się. Praktycznie całe intro opiera się na efektach bitmapowych. Muzykę zrobił Protas, grafę - Visual, a do stanu oglądalności doprowadził je Ghenesis. Zaskoczeniem może być wysokie, bo trzecie, miejsce interka „Felix" by Too Stupid Dogs. Jak sama nazwa grupy wskazuje, autorzy (chyba dwóch) potraktowali całe competition dość pobłażliwie, wystawiając joke-intro. Cóż, oglądalność Cartoon Network jest chyba większa niż chęć docenienia trudu włożonego w kodowanie typowych sześćdziesiątek czwórek :) Mniej więcej w ten sposób zakończyły się wszystkie kompoty.

Ogłoszenie wyników zaplanowane było na godzinę 12 w niedzielę. Jak można się domyślać termin uległ znacznemu przesunięciu. Dopiero około 14 nastąpiło wyłonienie zwycięzców i rozdanie nagród, które były PRAWIE tak dobre, jak to zapowiadano w invitation. Wszystkie votki podliczane były na stołach znajdujących się na środku sali tak, że każdy niedowiarek mógł na bieżąco sprawdzać poczynania liczących.

Oddalmy się na moment od wszystkich competitions i spraw z nimi związanych. Niestety kilku osobom, podczas party, zginęły ich rzeczy; plecaki (w tym jeden organizatora, który pozostawił go bez opieki zaledwie na czas rozdania nagród!), portfele z dokumentami i cennymi zdjęciami itp. Bardzo ładnym gestem wykazał się Zuo/Funzine, który pieniądze wygrane w music compo przeznaczył dla uczciwego znalazcy, lub ewentualnego złodzieja, który raczy oddać skradzione rzeczy. I tu mamy następny dowód na to, iż na party wszystkie cenne przedmioty trzeba nosić przy sobie (vide Delirium96). Niestety.

Po tym smutnym akcencie warto przejść do milszych tematów :) Na party, na kilku maszynach, była możliwość surfowania po sieci, a każdy kto posiadał odpowiednią kartę mógł korzystać z Internetu na własnym komputerze. Około godziny 2 w nocy odbyły się dwa koncerty, o których wspominałem już wcześniej. Oprócz tego, party odwiedzili przedstawiciele lokalnego radia, tym samym dając okazję odważniejszym scenowcom do wypowiedzenia się na antenie. Istniała możliwość nabycia party t-shirts. Liczba gości zza granicy (21 osób; 8 z Norwegii, 2 z Niemiec, 2 z Rosji i reszta ze Slowacji i Białorusi) jak i liczba samiczek była rekordowa, biorąc pod uwagę inne polskie zloty.

Podsumowując party było udane, a w porównaniu do IO3 wręcz rewelacyjne :) Ludzie dopisali, wystawiono wiele dobrych produkcji, organizatorzy nie „rządzili sie", a prowadzący całą imprezę Yoga starał się jak mógł, żeby widownia sie nie nudziła, co wychodziło mu z różnym skutkiem.

Jest już pewne, że za rok odbędzie sie jubileuszowy Intel Outside V! Nie wiadomo tylko kto będzie organizatorem i gdzie odbędzie się samo party. Miejmy nadzieję, że tym razem będzie ono jeszcze lepsze, i przybędzie jeszcze więcej scenowców! Gorąco zapraszam.

Cuoncp

Greetinx: V0yager, Jonek, Kazik/Anadune, Brach/Amnesty. Bonuz greetinx: dla Pana Marka Pampucha w intencji zmiany jego poglądów :)

PODZIĘKOWANIA OD ORGANIZATORÓW:

Przede wszystkim ogromne podziękowanie dla Eureki za ogromna pomoc przy organizowaniu party, dla Petra Tyschtschenko, za ufundowanie trzech nagród w postaci Amiga Magic, dla Corteza - także za nagrody, oraz dla firm Netia, HDP, Amiga Magazynu, Amiga Computer Studio, Zachodniopomorskiej Szkoły Businessu we Włocławku i wszystkich którzy przybyli na party. Za to absolutny brak podziękowań należy się rzecznikowi prasowemu pewnej szkoły, dzięki któremu party jest w plecy conajmniej 25 baniek (to jest główny powód zaniżonych nagród),

Jonek chciałby również bardzo podziękować swoim rodzicom, którzy w czasie imprezy bardzo mu pomagali, lepiej niż niejeden ze współorganizatorów!

Cortez / Poison

WiRED 1997 (18-20 lipca, Wasmes - Belgia)

Dema

1. Genocyd/Boz-Trap-Phedon [GMF] (856)
2. Misguided/Hellfire [Haujobb] (368)
3. Coredump/Guille-Nytrik-Maf [Cocoon] (222)
4. Matrix/PPC [HCL] (132)
5. Area [Ribbon] (130)
6. MilkShake/Babyloon [Revelation] (112)
7. Smegma/Harlequin [Success] (81)
8. Multikolor/BlackAxe [Kolor] (53)
9. Fellow Special Edition/Bananeman [Kruidvat] (50)
10. Area 512 [Pulpe] (47)
11. Sweety [Blabla] (40)
12. Perner/MC Byte [Mist] (32)
13. No Malaise [Aspirine] (29)
14. Turok/Twelve [12 Botte Freax] (24)
15. Demo PC/Hornet [Useless] (19)
16. Spid/Benadib [BxN] (10)

Intro 64K

1. Jizz [The Black Lotus] (826)
2. Fuse [Thorn] (302)
3. No Attitude [Pulpe] (143)
4. Phystix [EFC & Quad] (122)
5. Autorenn [Zig Zag Krew] (68)
6. Arco Iris [Three Son & Three Bits] (42)
7. LowRes invitation (36)
8. Nothing [Alpine] (22)

Intro 4K

1. Poor Guy/X-Man[Sunset Design & Procreation] (468)
2. Magic Carpet [DNA] (429)
3. Deaf (294)
4. Realtime (78)
5. Green/Gyrzoon (34)
6. No Fear/Ollie [Kalvados & Image] (12)

Music

1. Leveled/Vic [Acme] (217)
2. Maf Land/Maf [Cocoon & Silicon] (123)
3. Wired Inspirations/GDay [RBI] (119)
4. Pulse/Phase [Agoa] (113)
5. Dance of the goblins/Crystal Score [The Black Lotus] (85)
6. Unrequited/Liam the lemming [KFMF] (74)
7. Crystal Echoes/Workbench [Calodox] (72)
8. Kontinuum/Sierra & Garth [Cross the logic] (64)
9. Crystals/Scorpik [Pulse] (53)
10. Waiting for summer/Falcon [Pulse] (52)
11. Groove'n'Roll/Traven (50)
12. Fusion/Charly/Cyberpunks (50)
13. Ad mal toi ?/Kenet [Ribbon] (40)
14. Damiana/Raytrayza (38)
15. Let the sun shine/Undefined [Affinity & 303 Dim] (29)
16. Seeing Sunset/Jogeir [Pulse] (27)
17. She-Cat/Wacek [Fuse & Arise] (16)
18. Ricky Mix/Mario [Zuul] (15)
19. Cheeese, I said/Screamager [KFMF] (11)
20. Illumination/Key [Screw!Bolt] (11)

Gfx

1. Deformography/Tenshu [Syndrome] (307)
2. Made [Bomb] (285)
3. Noice/Lazur [Pulse] (208)
4. Scream/Zaac [Syndrome] (104)
5. King Arthur/Necro [Fuel] (89)
6. Danube [HCL/Useless] (72)
7. Geschwisterliebe/Jenosch [Cross ! The Logic] (70)
8. Xenon [DERT] (63)
9. Flan [Bomb] (60)
10. Katarina/Cyclops [Silicon Valley] (43)
11. Caprice/X-Man [Sunset Design] (43)
12. Gelmir (41)
13. Satt/Deaf [Wars] (26)
14. Etranglement/Ehron [The huge boy 3] (22)
15. Serra Angel/Fennec (22)
16. Egypt/Chosin [Prozac] (20)
17. Automatic/The ripper [Itsari] (11)
18. Warbunny/Doonoter [Extensive] (5)
19. Night Cat/Rahon [Psy-5] (3)

Ray's

1. Enlightment/Farang [Nostalgia] (224)
2. Dragon's lair/Big L [New Order] (102)
3. Cathedral/Toudi [Prockator] (92)
4. Helmut [Scarface] (71)
5. Museum/Anomaly [Green] (68)
6. Clown/Rodger [Adrenaline] (30)
7. Cannabis/Tracker [Silicon Valley] (25)
8. Formula One/Pelter Motion [Silicon Valley] (20)
9. Connected/Cyclops [Silicon Valley] (18)
10. Trepaan kwann... Op or wiked/Sick T [Trepaan] (16)

Zapowiadane od dawna party Wired 97 miało być party wyjątkowym, tak przynajmniej głosili organizatorzy. Można im było wierzyć, bo do tej pory dwa razy organizowane Wired rzeczywiście było super, chwalili je chyba wszyscy którzy w nich uczestniczyli. Ja sam byłem wielokrotnie zapraszany przez Darknessa, więc w tym roku także postanowiłem się tam wybrać.

Pal licho przejazd (była niezła zabawa z powodu powodzi, zresztą też z winy wody nie skończyliśmy dema), powiem tylko, że fajnie przekraczało się granicę Niemcy - Holandia oraz Holandia - Belgia. „Za kilometr Holandia". I rzeczywiście, za kilometr znak, który oznajmia że to już Holandia - żadnego przejścia granicznego! Kiedy przyjechałem na party, było tam już trochę osób, sala (a właściwie hala) była niezbyt duża, ale jak się okazało, wystarczyła idealnie. Chwilę zajęło wejście (ach, status VIP'a rządzil), potem położyliśmy z chłopakami z Polski manele gdzieś na stolikach i zaczęliśmy się rozglądać. A było na co patrzeć. Po pierwsze, super jakości bigscreen. A na dodatek naprawdę „big". Nagłośnienie też niczego sobie!

Byli już kolesie z Fuel: Okazało się że jest już Compile/Subliminal z resztą jego dzielnej holenderskiej drużyny i tną w coś po sieci :). Następny przystanek to francuski team Useless, którego część poznałem w autobusie (Hornet/Useless pomógł nam zakupić bilety). Pokazali swój music disk z klonem Dyna Blaster i poszedłem dalej, zahaczając o „niemiecką" część sali. Byli już tam starzy znajomi : Medicus, Climax, Sagan, Pascal, itp. Ci nie mieli specjalnie nic do pokazania (argh!), więc poszedłem szukać innych wrażeń, to jest czegoś do zjedzenia i wypicia. Trzeba zaznaczyć, że pod względem papu Wired było super. Przed wejściem/wyjściem stała taka budka, gdzie jacyś kolesie serwowali naprawdę niezłe rzeczy; niestety, nazwy były po francusku a obsługa nie mówiła ani po angielsku, ani po niemiecku, więc zawsze musiałem poszukać kogoś z Belgii/Francji i wytłumaczyć mu, że bardzo pragnę dostać to coś z długą bułką, hamburgerem i mnóstwem frytek i NIE, nie chcę sosu barbeque, tylko ketchup i majonez. Wspomnieć jeszcze można, że WC-ty i prysznice były bardzo czyste, więc każdorazowe udanie się na stronę nie wiązało się z napadami..uhm, wiadomo czego.

Trochę później, kiedy byli już niemal wszyscy, którzy w ogóle byli (cheche), okazało się, że nie przyjechało parę osób na które liczyłem, m.in. Cyclone, Acryl, Peachy, Magic Fred, Antony, Niko.. No szkoda. Ale za to było graphics compo, którego nie obejrzałem na bigscreenie, bo poszedłem spać (spoko spoko, wybrałem się potem do organizatorów i sobie pooglądałem u nich). Generalnie graphics compo nie było złe, ale też nie rewelacyjne. Wyróżniały się 3 czy 4 obrazki (Made, Lazur, Gelmir i ktoś jeszcze), reszta była taka sobie. Music compo było nawet ciekawe, ale trzeba przyznać, że na naszych polskich imprezach pod tym akurat względem jest ciekawiej.

W przerwie między „kompotami" obejrzałem jak Jace/TBL składa intro pt. „Jizz"... coś niesamowitego, to po prostu trzeba zobaczyć! Probe (notabene muzyk, nie koder) napisał generator do sampli, także intro ma 900k sampli, nieźle, co? Niestety, już reszta startujących się nie popisała, więc do dość miernego music i gfx compo doszło intro compo. Dlaczego? Po prostu tym razem nie pokazało się dużo ludzi: zawiedli Statix, Optix; my, Exmortis oraz Bomb nie zdążyliśmy zrobić dema, nie przyjechało kilku grafików, itd. Trochę to było wkurzające, bo z ludzi, którzy obiecali być, była mniej więcej połowa, a z zapowiadanych produkcji było jeszcze mniej.

Compoty odbyły się mniej więcej o czasie, ale oprócz PC demo compo trudno mówić o jakiejś ciekawej konkurencji (oprócz picia coli na czas, szkoda że nie było Teddyboara, francuziki mu do sznurówek nie sięgają pod tym względem). Najbardziej oryginalne (moim zdaniem) demo słowackiej grupy Mist zajęło miejsce gdzieś daleeeeeko, wygrała nieznana grupa z Francji przed niemieckim Haujobb (jest tam teraz Hellfire, który do tej pory pracował nad produkcjami Fatal Justice). Niestety, nie jest to nic aż tak rewelacyjnego, więc nawet demo compo nie było niczym, o czym można by było napisać coś ciekawego.

Dość ciekawą rzeczą było samo głosowanie - przy głosowaniu na dema i intra była „komisja VIP'ów" która składała się z ok. 20 osób i która miała 40% głosów (ale jako komisja nie zbieraliśmy się w jakimś miejscu, po prostu dostawało się specjalną votkę i tyle). Niestety, o ile rezultaty demo compo i intro compo wyglądały normalnie, o tyle inne wyniki głosowania publicznego wyglądały dość podejrzanie. Chyba każdy sam może zobaczyć, że obrazek który wygrał to ohydny skan, a jego autor miał DUUUŻĄ świtę ze sobą, która na niego głosowała. To był dokładnie Tenshu/Syndrome, a jego koleś z grupy Maf (nie ten polski Maf ofcoz) zajął drugie miejsce na music compo tylko dlatego, że Vic/Acme był zaradniejszy :) Generalnie wyglądało to tak: jak pojawiała się choćby ksywa kogoś z Sydnrome lub generalnie Francji, Francuzi podnosili ogromny wrzask, co kontrastowało z mierną jakością ich rzeczy... Wygrywał ten, który miał więcej kumpli (ale przynajmniej nie wciskali się ludziom do votesheetów, jak w Polsce). Podsumowując.. nic ciekawego jeśli chodzi o produkcje. Za to bardzo dobra organizacja (gratulacje, Darkness).

fan „tego czegoś z długą bułką, hamburgerem i mnóstwem frytek"

Unreal/Pulse

Od redakcji: tenże człowiek jest też autorem tekstu w poprzednim CDA („Jak uruchomić..." - sorry, Wojtek, podpis się sam (?) „wciął").

Chaos w literaturze i nie tylko...

W związku z domeną naszego Królestwa (a jest nią Chaos przez DUŻE „Ch") spieszymy pogratulować wam rozpoczęcia (miesiąc temu luzakom, a studentom aktualnie) nowego roku szkolnego. Jest to doskonała okazja do zapanowania totalnego chaosu, zwłaszcza gdy trzeba podzielić czas między grę, literaturę fantasy, spotkania z dziewczyną (chłopakiem), lekturę naszego działu, a dodatkowo znaleźć jeszcze czas na odrabianie lekcji :-(. Dlatego też w tym miesiącu nasz chaotyczny dział postara się zaoferować wam obszerny, ale praktyczny i szybki do „strawienia" materiał, czyli zaległy reportaż z konwentu Balcoon, równie zaległą kontynuację solucji do Albionu oraz krótką recenzję systemu Dzikie Pola. Zabraknie rozważań typu: jak grać w gry Role Playing i temu podobnych tekstów, gdyż w tej chwili doskonaleniu musi podlegać raczej znajomość matematyki, niż technika gry, ale bądźcie pewni, że jeszcze do tego powrócimy. Przy okazji: wspomniałem o literaturze fantasy. Miłośnikom chaosu chciałbym szczególnie zarekomendować jedną pozycję, a mianowicie „Śmiech Mrocznych Bogów"- kolejną antologię opowiadań dziejących się w świecie Warhammer Fantasy RolePlay. Tak, jak i dwie pierwsze (Jeźdźcy wilków i Czerwone pragnienie) książka jest zbiorem opowiadań ciekawych, mniej ciekawych i beznadziejnych, ale (również, jak dwie poprzednie) warto zakupić je dla opowiadań dwóch najlepszych autorów zajmujących się Warhammerem: Jacka Yeovilla i Billy'ego Kinga. Co do tego ostatniego, to jego opowiadanie (od którego pochodzi zresztą tytuł całego zbioru) powinno być sztandarowym tekstem naszego królestwa, gdyż opisuje drogę chwały wojownika Chaosu - rycerza Khornea- boga krwi: von Diehla. Przy okazji, jeśli wspomniałem o Jacku Yeovillu, to gorąco polecam dwie książki jego autorstwa, które również ukazały się jakiś czas temu na naszym rynku, a ściślej „Czarnoksiężnik Drachenfels" i Wieczna Genevieve". Obie są wyjątkowo miłą, lekką lekturą i powinny zająć nam czas na przerwach (ewentualnie lekcjach:-))). Skoro już piszę o literaturze, to bardziej odpornych czytelników, szukających czegoś bardziej wyrafinowanego, niż proste, prawie że szablonowe fantasy, polecam książkę znanego autora Piersa Anthony'ego „Tarot". Nie jest to fantasy (jak znany cykl Xanth tegoż autora), tylko S-F, ale fantastyki tam niewiele. Książka prezentuje inne oblicze chaosu - tego, który rozgrywa się w ludzkim umyśle szarpanym problemami natury religijnej, moralnej i osobistej. Autor umieścił nawet adnotację brzmiącą w przybliżeniu: „jeżeli ta książka nie zbulwersowała cię ani nie obrzydziła, znaczy to, że jej nie zrozumiałeś.". Trzeba przyznać, że zachęca to do lektury, tym bardziej, że naprawdę warto. I to by było tyle tytułem wstępu szkolnego, bo o lekturach. Chciałbym jeszcze tylko zaapelować: pamiętajcie, że nawet średniej jakości książka daje lepszą satysfakcję, niż najlepsza gra komputerowa. Po prostu warto czytać a potem zagrać].

Lord Yabol

Albion solucja część 2

NARIKIDAANI:

Rozpoczynamy w budynku zwanym Domem klanu Południowego Wiatru (House of the South Wind Clan). Zbadaj dokładnie pomieszczenie. Możesz teraz ofiarować coś osobom, które was uratowały, ale nie jest to konieczne (choć generalnie w grze preferowane są raczej gesty „dobrej woli"). Opuść pomieszczenie i zbadaj okolicę. Znajduje się tu niewielkie podziemie, ale nie polecałbym badać go w tej chwili, do czasu, aż dołączy do nas nowy członek drużyny. Postaraj się odwiedzić sklepy: będziesz mógł sprzedać część posiadanych przedmiotów, bądź zakupić nowe. Uwaga: nie należy robić tego w menu konwersacji opcją „offer item", gdyż w ten sposób po prostu darujemy przedmioty NPC-om. Uwaga 2: nie wspomniano o tym w instrukcji gry.

Po dwóch dniach (czasu gry of course) zostaniemy wezwani do lokalnego władcy. Da on nam zadanie oraz przydzieli nowego członka drużyny imieniem Drirr. Drirr jest dobrym wojownikiem i powinien zwiększyć siłę naszej ekipy. Teraz możesz już zejść do podziemia (można również zrobić to dopiero po wykonaniu zadania, ale przyda się znaleziona tu amunicja). Jeśli nie możesz go odnaleźć, zapytaj pasterza (castle breeder - ciekawostka: komputerowy tłumacz przetłumaczył tę nazwę jako „bydło rogate reproduktor sprawiedliwy":-). Co to miało oznaczać???) poza budynkiem. Podziemie jest niewielkie, ale czyhają w nim pewne niebezpieczeństwa. Między innymi dwa gatunki roślin, dla których członkowie naszej drużyny są interesującym obiadem. Wielkie usta można nakarmić kawałkami mięsa uzyskanego po zabiciu wielkich zwierząt (Krondirs), natomiast inny gatunek roślin zadowoli się owocami kupionymi w mieście, z tym, że akurat na nie jest tańszy sposób: wystarczy zgasić pochodnie, a zasną. Uwaga: należy wtedy użyć Drirra, jako przewodnika. Ma on umiejętność widzenia w ciemności. Co do kawałków zwłok, które zostawiają po sobie potwory, warto je zbierać - można później korzystnie

sprzedać je w sklepie. W podziemiach zostaniesz złapany w pułapkę. nie będzie możliwości wydostania się, dopóki nie odnajdziesz kilofa. Przyda się on również w innych podziemiach w późniejszej części gry. Kolejna uwaga: w podziemiach możesz odczuć pokusę użycia pistoletu. Można to zrobić, ale radziłbym oszczędzać amunicję do czasu, aż będziemy mogli obyć się bez niej (wraz ze wzrostem liczebności i potęgi drużyny). W jednym ze skarbów ukrytych w podziemiach również odnajdziemy trochę amunicji. W podziemiach znajduje się też zegarek. Po kliknięciu na nim, będzie na stałe widoczny na ekranie, co jest bardzo przydatne. Nie zapomnij, by zapewnić Drirrowi dobre uzbrojenie: zbroję Iskai armor można ukraść przy barze, warto też rozejrzeć się za Iskai Lance - to wyjątkowo dobra i cenna broń. Uwaga: jeszcze przed zejściem do podziemi należy zaopatrzyć się w sporą liczbę pochodni i „Music Crystal", który należy wręczyć osobie znajdującej się na prawo od miejsca, gdzie ukryty jest Iskai Dagger. Osoba, której obiecasz kryształ, powie ci, jak zwiększyć trzy z twoich atrybutów. Będzie to bardzo przydatne. Kiedy odnajdziesz już wszystkie przedmioty i wydostaniesz się z podziemia (używajac kilofa), musisz odnaleźć starego Iskai: Frilla (zamieszkuje w „council house"). Powie on drużynie, aby poszukać Bradira, zamieszkującego „Former Guild" na północny zachód od miasta. Bradir będzie chciał z nami walczyć. Później należy wrócić do wodza klanu, a po skończonej rozmowie iść z powrotem do Bradira. Podaruje nam on 100 sztuk złota i sztylet. Sztyletem powinna zaopiekować się Sira, gdyż zwiększy on jej siłę. Teraz możemy już udać się statkiem poza wyspę, ale nie powinniśmy tego czynić, dopóki nie zostaną spełnione następujące warunki:

1. Sira osiągneła level 12 i ma opanowany czar Frost Avalanche.
2. Sira i Rainer osiągnęli maksymalny współczynnik umiejętności „Long range attack".
3. Tom i Drirr osiągnęli maksymalny współczynnik „Close range attack".
4. Drirr posiada Iskai Armor i Iskai Lance.
5. Sira i Drirr posiadają Iskai Metal helmet.
6. Sira posiada dwieście lub więcej nasion (seeds). Można odnaleźć je poza miastem lub kupić w gildii magów na południowym zachodzie.

GRATOGEL:

Pierwsze, co musisz zrobić, to porozmawiać z królem wioski (ojciec Makumby?). Poleci on drużynie odnalezienie amuletu. Teraz powinniśmy iść na wschód, aż odnajdziemy kolejną wioskę. Stamtąd musimy powędrować ścieżką na północ, aż odnajdziemy amulet. Jeśli do tej pory zachowaliśmy „Music Crystal" z Narikidaani, możemy powędrować dalej na północ, aż odnajdziemy mężczyznę pilnującego Dębu. w zamian za kryształ podaruje on nam broń. Jeśli nie posiadamy już kryształu, będzie go można później zakupić i powrócić pod dąb. Kiedy dołączy do was kolejny członek drużyny: druid Mellthas, naucz go czaru „Small Fireball" a następnie za wioską druidów Vanello powędruj na południe. Znajduje się tam gość biegły w Close Range combat i w zapasach. Można też zakupić w sklepie Music Crystal. Zwróć też uwagę na „Dreamshield". Jest to najlepsza osłona, jakiej może używać Sira. Warto ją zakupić, pamiętając również o linie, która przyda się w podziemiu.

Schodząc do podziemia (przy użyciu liny), napotkamy zagradzającą drogę ścianę ognia. Zgasimy ją używając wiadra z wodą. Obok znajduje się miejsce z dziewięcioma płytami naciskowymi. Należy wejść tylko na te, na których ukazuje się znak plus (+). Po prawej stronie niedaleko od wejścia na ścianie znów po prawej znajduje się ukryty przycisk. Po jego naciśnięciu należy wejść w najbliższą bramę i odnaleźć przełącznik. Po jego użyciu znajdziemy pomieszczenie z trzema płomieniami. Należy przejść po wszystkich znajdujących się tam płytach naciskowych, a otworzą się drzwi po południowo-zachodniej stronie.

Na drugim poziomie tuneli znajduje się płyta naciskowa uaktywniająca ruchome płomienie. Przejdź po niej trzy razy, a otworzy się droga do przycisku otwierającego wejście we wschodnim murze. Teraz trzeba przechodzić po płycie naciskowej do czasu, aż otwartym korytarzem będzie można przejść do pomieszczenia z dwojgiem drzwi i dołem na środku. Wpadnij do dołu. Znajdziesz tam troje drzwi, a za każdym z nich czeka Warniak. Otwórz drzwi, zabij je i zabierz skarby. W jednym z pomieszczeń znajduje się przełącznik, otwierający przejście do skarbu strzeżonego przez demona. Zawiera on klucz do drzwi na górze.

Na poziomie trzecim w dużym pokoju z bestiami uwięzionymi między czerwonymi ścianami musisz iść wyłącznie po zielonych płytach naciskowych, chyba, że posiadasz czar Frost Avalanche na najwyższym poziomie i sporo napoi leczących. Wtedy można pokusić się o wymordowanie potworów.

Na czwartym poziomie musisz odnaleźć pomieszczenie z trzema przełącznikami. Tam trzeba będzie kilkukrotnie użyć kilofa. Jeżeli w pewnym momencie zaczniesz spadać przez dziury, nie przejmuj się. Na dole znajduje się skarb (skromny, ale jest).

Kontynuacja solucji w następnym numerze.

Lord Yabol

DZIKIE POLA

Według mnie główną bolączką rodzimego rynku RPG jest mały wybór systemów w języku polskim. Nie piszę już nawet o systemach polskich, bo tych jest jak na lekarstwo. Bynajmniej nie świadczy to o tym, że są one złe. Doskonałym przykładem dobrego systemu mogą być niedawno wydane przez wydawnictwo MAG „Dzikie Pola". Nazwa ta powinna być znana miłośnikom historii, ale nie o historycznym znaczeniu tych słów chcę napisać.

Tak więc mamy system. To, co bardzo się liczy dla potencjalnego nabywcy, to wygląd. I za to „Dzikim Polom" należy się duży plus. Twarda błyszcząca okładka. W środku całkiem dobry papier, a jedyne, co trochę psuje pierwsze wrażenie, to cena, która przekracza 60 złotych. Nie powinno to jednak zrażać potencjalnych graczy, bo opłaca się wysułpać tyle kasy, a przecież zawsze można się złożyć na książkę w kilka osób.

Ale o czym jest sam system... Powiem krótko - przeczytajcie trylogię Sienkiewicza, to się dowiecie. Akcja gry może być umiejscowiona od początku XVII wieku do końca XVIII. Z tym, że ten pierwszy okres jest dużo ciekawszy (przynajmniej według mnie). Oczywiście gracz nie posługuje się tu chłopem (zwanym dalej po szlachecku chamem) czy mieszczaninem. Są to klasy niższe, a gra nimi na pewno nie dałaby tyle radości, co wcielenie się w prawdziwego polskiego szlachcica. Jako takiemu przysługują mu wszystkie prawa, jakie wtedy obowiązywały. Jeśli gracz posiada własny dom, może stwierdzić „szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie" i będzie to jak najbardziej prawdą. Aby bardziej wczuć się w tamtejsze realia, autorzy systemu umieścili w książce wiele ciekawych faktów historycznych, na podstawie których dość szybko można „załapać atmosferę".

Jeszcze tylko kilka słów o mechanice gry. Otóż po pierwsze tworzy się postać. Gracz dostaje pewną ilość punktów, z które może stworzyć postać, jaką będzie mu się najlepiej grało. Może też w początkowym etapie skorzystać z zamieszczonych w podręczniku typów szlacheckich, których wykupienie kosztuje pewną ilość punktów. Za resztę można dopasować postać do swoich wymagań, czyli wykupić parę ciekawych rzeczy takich jak np. pieniądze, sława, sławne nazwisko czy sekretne cięcia. Szczególnie przydatne są te ostatnie, bo zwykły, nie znający ich szermierz, prawie na pewno przegra pojedynek z kimś, kto z nich korzysta. Oczywiście nie są to cięcia wyssane z palca. Wystarczy zaglądnąć do książek pana Zabłockiego, żeby się o tym przekonać. Sam osobiście (nie chwaląc się) znam cięcie, które według systemu jest szczególnie śmiertelne. Sama walka zrealizowana jest w prosty, ale skuteczny sposób. Każdy z biorących udział w pojedynku deklaruje, co będzie robił i ile tzw. punktów walki na to przeznacza. Dość istotne jest dokładne opisywanie tego, co się robi a także dobre rzucane kostkami. Walkę praktycznie zawsze przegrywa ten, kto pierwszy zostanie ranny.

Co jeszcze jest w podręczniku? Oprócz tła historycznego i cennika mamy tu bestiariusz, który zaczyna się pozycją... „chłop polski" (!), a oprócz tego zawiera kilka zarówno prawdziwych jak i nieprawdziwych stworów. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że Polska w „Dzikich Polach" jest krajem, w którym magia ma się całkiem dobrze. Pan Twardowski jest magiem, a i diabła Borutę, herbu Czarna Nowina, spotkać można. Aby poinformować mistrza gry o tych wszystkich cudach, mamy też tu rozdział o magii, w którym zebrano wszystkie informacje na ten temat.

Cóż - nie jest to może dokładna recenzja systemu, bo brak miejsca na to nie pozwala, ale mam nadzieję, że zachęcę kilka osób do kupna tej pozycji, a co za tym idzie do przeczytania kilku książek traktujących o tamtym okresie. Nauczyciele w szkołach od razu powinni zauważyć wzrost zainteresowania kilkoma książkami Henryka Sienkiewicza, a także być może „Panem Tadeuszem" (??? - redakcja). Życzę powodzenia w zdobywaniu majątku, w biesiadowaniu i w pojedynkach wszelakich...

YASIU

BAALCON

W dniach od 4 do 6 lipca wraz z Yasiem (Lord Y. - nawalił) gościliśmy na ziemi kieleckiej w Ostrowcu Świętokrzyskim. Powodem naszego wyjazdu w tak odległe od Wrocławia miejsce, był tamtejszy konwent BAALCON'97. Nie sądziłem, że mógłby on być w przyszłości zagrożeniem dla takich imprez jak KRAKON czy SZEDARIADA, ale muszę stwierdzić, że się pomyliłem. Naprawdę jestem pełen podziwu dla organizatorów (Yapa, Toldi, Rasiu - to o Was), którzy z tego, co wiem, mimo dużych trudności, zrobili wszystko, aby konwentowicze mogli uznać imprezę za udaną. Niewątpliwie największą zaletą konwentu była jego kameralność; sześćdziesięciu uczestników (przewaga Mistrzów Gry) sprawiły, że każdy zagrał sobie przynajmniej kilka razy. Konkursy z nagrodami (RPG i fantastyki, Warhammer, Star Wars, Horroru - Klubowy, itp.) również przyczyniły się do zwiększenia atrakcyjności Konwentu. Mimo, że Baalcon był poświęcony przede wszystkim grom fabularnym, nie zapomniano również o miłośnikach strategii i roleplayu komputerowego. Kilka komputerów, całodobowy (BEZPŁATNY) telefon, dostęp do Internetu (za to należy podziękować Optimusowi i TPSA) - już dla tych kilku pozycji opłacało się zapłacić 7 zł, bo właśnie tyle kosztował wstęp na teren Konwentu.

Byłoby nie fair, gdybym po tych wszystkich superlatywach, nie wspomniał o kilku małych niedociągnięciach, które choć niewielkie, to jednak dały się trochę we znaki. Po pierwsze oficjalnie (tak głosiły ulotki) konwent miał odbyć się w SP nr 5, ale nieoczekiwane trudności zmusiły organizatorów dosłownie w ostatniej chwili do zmiany miejsca imprezy na SP nr 7, co utrudniło dojazd osobom spoza Ostrowca. Jakby tego jeszcze było mało, po dotarciu do szkoły numer 7 (kolosa, jakich mało) były problemy ze znalezieniem odpowiedniego wejścia. Było ich około dwudziestu i do tego nie oznakowane. Ale to drobny szczegół, bo po hałasie można było znaleźć właściwe.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o jednej bardzo ważnej rzeczy, która już dawno została zapomniana przez organizatorów innych konwentów. Chodzi mi tu, żeby dobrać odpowiednie słowo: o „Dyżurnych MG". Na BAALCONIE byli takowi, choć nie byli niezbędni (jak już wspomniałem MG było wielu) to jednak stanowili dodatkowe zaplecze dla początkujących graczy, którzy nie mogli liczyć na „znajomości". To jest dobre w przypadku dużych konwentów, do których BAALCON niewątpliwie dołączy. Z takim zaangażowaniem i z takim poświęceniem organizatorów stanie się to zapewne niedługo.

DYZIU

Wywiad z *Wolfgangiem Walkiem*, szefem produkcji INCUBATION

Co było przyczyną powstania INCUBATION?

Wolfgang Walk (WW).: Chcieliśmy stworzyć coś innego, niż dotychczasowe gry, opierające się na podobnych w zasadzie scenariuszach - na planetę napadają obcy i mordują, palą, grabią. W opowiadanej przez nas historii potwory nie są Obcymi - są pierwotnymi mieszkańcami planety. To MY, Ziemianie, jesteśmy Obcymi. Na planecie Chromos pojawili się mianowicie osadnicy, którzy założyli miasto naukowców - kolonię zwaną Scay Hallwa i wznieśli wokół niego barierę energetyczną, by nie wpływać na rozwój pierwotnych mieszkańców. Pokojowe współistnienie trwało nieco ponad pięćdziesiąt lat, po czym awaria zasilania spowodowała, że bariera znikła i doszło do kontaktu, pomiędzy Chromianami i miejscową formą życia - Scay'Gerami. Ci ostatni pod wpływem ziemskiego wirusa - przeciw któremu nie umieli się obronić - przekształcili się w agresywne bestie. Teraz jedynym celem ich życia jest zabijanie ludzi. Gra zaczyna się w momencie, w którym Chromianie wysyłają do rodzinnego świata wezwanie o pomoc. Ratujcie nas, dzielni chłopcy z Kosmicznej Morskiej Piechoty. Wcielasz się w postać dowódcy tych oddziałów i musisz kontrolować zespół, dokonując rozmaitych sztuk, by ewakuować miasto.

Czy istnieje jakiś związek pomiędzy tym scenariuszem a cyklem BATTLE ISLE?

WW: I owszem. Bohater BATTLE ISLE 3, Lark Urelis, pojawia się tu jako dowódca Scally Hallwa. Jest też kilka innych związków z opowiedzianą wcześniej historią.

Czy ty sam byłeś zaangażowany w tworzenie poprzednich gier z serii BATTLE ISLE?

WW: Zacząłem w Blue Byte podczas ostatnich czterech miesięcy pracy nad BI3, brałem więc udział w opracowaniu listy dialogowej i zapisach dźwiękowych.

INCUBATION jest jednak dość odległe od formuły BI. Czy uważasz, że oznacza to koniec tradycyjnej, heksagonalnej BI?

WW: Jasne jest, że nie będziemy już tworzyć gier, takich jak przedtem. Może któregoś dnia spróbujemy opracować ewolucję heksagonalki - INCUBATION jest jednak grą opartą na turach i pewnej odmianie heksagonali (kwadraty!). Myślę jednak, że główna różnica polega na tym, iż INCUBATION bardziej dba o taktykę, niż strategię. Nie zajmujesz się poszczególnym czołgiem, każdy poświęca się ogólnej akcji. INCUBATION wymaga znacznie więcej pomysłowości niż BATTLE ISLE.

Po lewej: Na zdjęciu uśmiechnięty Wolfgang Walk.

Zasiadając do pracy, zamierzałeś stworzyć kolejny klon BATTLE ISLE, czy po prostu wpadłeś na nowy pomysł, a idea połączeń obu gier pojawiła się później?

WW: Pierwej pojawił się pomysł gry, potem dopiero zdaliśmy sobie sprawę z faktu, że - dobra skądinąd - idea gry turowej przenosi nas w świat BATTLE ISLE. No dobra, pomyśleliśmy, osadźmy ją na świecie BI.

Czy na powstanie INCUBATION wpłynęły może i inne gry?

WW: I owszem, choć nie były to gry z głównego nurtu - myślę raczej o grach planszowych. Chcę przez to powiedzieć, że pracowaliśmy pod wpływem niektórych japońskich taktycznych RPG na komputery. Największy zaś wpływ miała gra WARHAMMER.

Czy były jakieś inne cele, które wyznaczyliście sobie podczas pracy nad INCUBATION?

WW: Przede wszystkim chcieliśmy przydać pewną nową jakość turowym grom taktycznym. Nie chcieliśmy stworzyć kolejnej gry strategicznej, przy której gracz musi posiłkować się podręcznikiem wielkości nowojorskiej książki telefonicznej lub otrzymuje menu użytkownika takie, że rok zaledwie wystarczy, aby poznał je w zadowalającym stopniu. Chcieliśmy, by gracz mógł poświecić się akcji, chcieliśmy otrzymać seksowny (?! - red) interfejs i łatwy do opanowania system, w który da się grać, nie zaglądając za często do instrukcji - szczególnie wtedy, kiedy po uszy pogrążysz się w bitwie. Nasz interfejs ma szczególnie przydatny system pomocy, dzięki któremu w każdej chwili szybko możesz sprawdzić informacje o wrogu, oprzyrządowaniu i tak dalej. W ten sposób możesz poświęcić się akcji - nie musisz mówić komputerowi, co ma robić każda drużyna i czekać, aż to zrobią - natychmiast widzisz wyniki.

Jaka jest maksymalna liczba oddziałów, jakimi sterujesz w danej misji?

WW: Z kilku powodów zdecydowaliśmy, że gracz pod rozkazami nie powinien mieć więcej niż dziesięciu, dwunastu żołnierzy. Jednym z tych powodów jest szybkość - każdy z żołnierzy zajmuje 100 polygonów, a musimy pomyśleć i o potworach - wypełnienie ekranu dwudziestoma żołnierzami i trzydziestką potworów wpłynie w sposób oczywisty na szybkość gry.

W RPG, oprócz akcji, ważne są też rozmaite klasyfikacje - dotyczące zręczności i cech charakterystycznych postaci. Czy te aspekty były dla ciebie ważne?

WW: Cóż, znów wracamy do gier planszowych RPG. Myślę, że to bardzo miłe, kiedy twoi podwładni w miarę rozwoju akcji stają się coraz lepsi i możesz się do nich przywiązać. Troszczysz się o nich, im zaś przybywa krzepy i coraz skuteczniej używają broni. Jeśli w którejś z późniejszych misji stracisz członka zespołu, strata robi się naprawdę dotkliwa. Możesz oczywiście zwerbować nowicjusza i popracować nad nim, aż stanie się samodzielnym i wartościowym członkiem drużyny. Myślę, że właśnie dlatego ludzie będą ładować wcześniejsze gry i próbować raz jeszcze!

W pracy przy INCUBATION użyliście tego samego trójwymiarowego 3D-engine'u, jakim chłopcy z Blue Byte posłużyli się przy swojej helikopterowo-czołgowej wystrzelance EXTREME ASSAULT. Czy możesz nam powiedzieć coś o tym systemie?

WW: Ten engine, o nazwie „Charisma", jest systemem 3D, który zawiera animacje stworzone w 3D Studio. Pracuje niezależnie od głównego engine'u 3D - tego, który wszystko wprawia w ruch - podpowiadając mu, jak animacje powinny pracować w tym środowisku. Potrzebowaliśmy do INCUBATION właśnie czegoś takiego, ponieważ nieustannie domagacie się, by żołnierze, których animujecie, wyglądali realistycznie. Może w przyszłości użyjemy „Charismy" do zajęcia się i drobniejszymi detalami - tak, żeby na przykład żołnierz, który maszeruje już dość długo, opuszczał ramiona i wyglądał na naprawdę zmęczonego wojaka. Rzadko który gracz zwraca uwagę na te szczególiki, ale dodają one ogólnego poczucia realizmu przy animacji postaci. Animujemy żołnierzy i potwory na tak wiele sposobów, że potrzebowaliśmy czegoś takiego jak „Charisma", by wszystko chodziło gładko i szybko.

Drugą - oprócz niezwykle starannie zarysowanych postaci - zaletą INCUBATION jest niezwykle szeroko wybór broni i efektów jej użycia. Co było źródłem inspiracji?

WW: Cóż, nie sądzę, by komukolwiek potrzebna była inspiracja, do wymyślania zwykłego wyposażenia - laserów i karabinków... później jednak w grze pojawia się szczególnie potężne uzbrojenie - rażące kilka celów naraz i posiadające szczególne właściwości. W sumie jest dwanaście rodzajów uzbrojenia, każda broń ma zaś w zasadzie więcej niż jeden sposób użycia. Miotaczem płomieni, dla przykładu, można przygrzać jednego potwora albo dywanowo osmalić szerszy rejon i zablokować jakieś przejście, niszcząc rozleglejszy teren. Masz jednocześnie około dwudziestu szczególniejszych środków bojowych - takich jak stymulatory, środki wzmacniające siłę, pakiety medyczne i inne. Wszystko razem może wzbogacić twój arsenał.

Podczas całej gry pojawia się sporo efektów iście filmowych - wybuchy, automatyczna zmiana punktu widzenia kamery, efekty specjalne...

WW: Jednym z głównych zadań, jakie stawialiśmy przed programistami, było bardzo dramatyczne i dynamiczne przedstawienie rozwoju akcji. Andreas, główny programista INCUBATION, pracował niemal rok nad udoskonaleniem ruchu kamery. W sumie otrzymaliśmy bardzo bystry system, który zapewnia otrzymanie dokładnie tego, co naprawdę chcecie zobaczyć... i efekty są na miarę oczekiwań. Często wprowadza do gry element zaskoczenia - za każdym razem, kiedy otwierasz jakieś drzwi, kamera zmienia położenie (prawie do planu widzianego oczami żołnierza), by twoim odkryciom dodać dramatyzmu. Podobnie się dzieje, kiedy każesz odwrócić się żołnierzowi, który zajął pozycję obronną (podczas tury Scay Gersów) i w jego polu widzenia pojawia się jakaś bestia, kamera przenosi się jakby nad łeb potwora - by pokazać ci, jak widzi cię bestia - i to jest bycze! Możesz także zobaczyć, jak reagują twoje oddziały... Kamera niekiedy przejawia skłonność do celebracji takich wydarzeń jak awans żołnierza - oblatując go w koło. Myślę jednak, że nie należy przesadzać z takimi efektami - bo zgubimy się w szczegółach - osłabia to zresztą efekt specjalny, kiedy zdarza się coś naprawdę godnego uwagi. Jeśli w krótkim czasie obejrzysz jakieś miejsce z kilku miejsc rozmaicie położonych, stracisz ogólny pogląd na sytuację - co może okazać się fatalnym błędem taktycznym.

Wiele misji sprowadza się do prostego programu wyrżnij wszystko w pień i spadaj. Co jeszcze zaproponujecie graczowi?

WW: Możecie dostać wezwanie do zniszczenia jakiejś potężnej bestii, ale żeby do niej dotrzeć, trzeba będzie uporać się z drobniejszymi przyjemniaczkami. Może się okazać, że musicie uratować samotnego naukowca zamkniętego w jakiejś części kompleksu... i tak dalej, i tym podobnie. Jest pewien ogólny zarys akcji, choć w niektórych miejscach rozwój wydarzeń może potoczyć się różnymi torami. Za pierwszym razem trzeba wam będzie podjąć się dwudziestu dwu misji - gra w sumie zawiera ich trzydzieści trzy, ale żeby zobaczyć wszystkie, będziecie musieli zagrać od nowa, poczynając od pewnych specyficznych punktów krytycznych. W każdym z nich gracz dostanie informację o konieczności wyboru. Historia w ogólnym zarysie będzie podobna, ale w zależności od wyborów poznasz jej rozmaite wersje. Możesz także zboczyć z głównej ścieżki na cztery lub pięć misji, ale potem i tak trzeba ci będzie wrócić na Szlak Chwały.

Jaka w tej grze jest rola sztucznej inteligencji?

WW: Obcy w naszej opowieści ulegli chorobie i kierują się prostym życzeniem, by zabić każdego napotkanego człowieka. Są po prostu zboczeni - walą prosto na ciebie i chcą cię dorwać za wszelką cenę. Głównym problemem gry nie jest więc inteligencja obcych, tylko Twoja. Masz przerąbane jak chudy drwal na Syberii - nie dlatego, że Obcy są tacy przebiegli, tylko dlatego, że jest ich dużo. Są szurnięci i agresywni, nigdy się nie poddają i nigdy nie rezygnują - w rzeczy samej nie znają nawet takich pojęć i absolutnie nie dbają o swoje życie. Komplikuje to sprawy bardziej niż sądzisz, ponieważ - wiedząc, czym się kierują - musisz zastanowić się, gdzie zostawić miny lub umieścić skrytki. Rozwiązaniem może okazać się nie pakowanie się w konflikt, którego nie da się wygrać, lecz skorzystanie z twej wyższej inteligencji do przemieszczenia pewnych przedmiotów i schwytania potworów w pułapkę.

Jak działają gry w trybie multiplayer? Czym różnią się od gier dla samotnych graczy?

WW: Cóż, gry ofiarują wam kilka możliwości. Możecie grać w czwórkę na jednym komputerze, w czwórkę korzystając z sieci lokalnej lub przez pocztę elektroniczną - tak, jak dawniej grano w szachy za pośrednictwem zwykłej poczty - posyłając jeden drugiemu zapisane save'y. W przyszłości przewidujemy możliwość gry za pośrednictwem Ten lub Kali, trzeba jednak wcześniej ustalić, czy gra turowa, taka jak ta, przyjmie się w większej sieci. Może trzeba nam będzie stworzyć własny serwer. Takie gry jeszcze nie zostały opracowane, w zasadzie będą jednak chyba rozgrywały się jako turnieje Zwycięża-ten-co-pierwszy-wszystkim-dołoży Ale może rozpatrzymy też i scenariusze turniejów typu Zdobądź-flagę-i-spadaj.

Czy w grach dla większej ilości graczy będą ograniczenia liczby jednostek?

WW: Myślę, że jeśli w grze bierze udział jednocześnie czterech graczy, to nie mogą w każdej turze poruszać jednocześnie na przykład dziesięciu jednostek, bo ilość polygonów wzrośnie tak, że zatka się komputer. Prawdopodobnie z tego powodu na niektórych mapach trzeba

będzie nałożyć ograniczenia czasowe, by skłonić niektórych, do wykonania szybszego posunięcia.

Jak zamierzacie uniknąć sytuacji, w której osobnik wykonujący pierwsze posunięcie uzyskuje przewagę nad resztą?

WW: Myślę, że da się temu zapobiec przez odpowiednie zaprogramowanie mapy. Powinno być tak, że gracze mogą zetrzeć się ze sobą dopiero po kilku kolejkach gry... i oczywiście niektóre rodzaje broni mają moc „ognia obronnego", akcja więc i tak w niektórych przypadkach rozwija się niejako samorzutnie. Prawda jest taka, że rozpoczynający grę zawsze będzie miał pewną przewagę, trzeba wam więc będzie wysilić mózgi, żeby okazać się najlepszym z czwórki albo losować kolejność rozpoczynania. Może trafią się pomniejsze zadania - takie jak „wygrywa pierwszy, co otworzy skrzynię pośrodku mapy" - które zmuszą graczy do wykonywania szybkich ruchów, zamiast do wytrwałego czajenia się i czekania na możliwość zadania ciosu. Rozwój późniejszych wydarzeń z pewnością jednak usunie kwestię rozpoczynania gry na plan dalszy - to naprawdę przestanie być istotne. Nie zapominajcie zresztą, że w niektórych kilkuosobowych grach nadal problemem pozostają Obcy, którzy pożądają naszej krwi, całej krwi i tylko krwi...

Czy podczas gier wieloosobowych żołnierze tak samo będą podnosić swoje kwalifikacje, jak w grach dla pojedynczego gracza?

WW: Bardziej zależy nam na stworzeniu sytuacji, w której każdy gracz otrzymuje na początku pewną ilość punktów wyposażenia, które może wedle swej woli rozłożyć na mapie. W ten sposób na początku gry każdy z graczy będzie miał możliwości, które zależą wyłącznie od niego. W ten sposób gracze będą musieli od pierwszych chwil wytężać mózgownice - i gra stanie się ciekawsza. Jeden z nich może na przykład wybrać większą manewrowość - osiąganą dzięki indywidualnym silniczkom rakietowym - a zrezygnuje z ciężkiej broni. Inny, który zawierzy ciężkiej atrylerii, przekona się ku swemu zdziwieniu, że przeciwnik po prostu przefruwa nad murami i atakuje od tyłu....

Czy będzie istniała możliwość wprowadzania do gier wieloosobowych swoich elitarnych, stworzonych i zahartowanych we wcześniejszych bojach zespołów?

WW: Technicznie nie stanowi to problemu... wszystko zależy od tego, jak te pomysły sprawdzą się podczas testowania. Istotnie, gracz POWINIEN mieć możliwość zapisania swego doborowego oddziału na dyskietce, rozesłania jej kolegom i wpakowania jej do scenariusza gry wieloosobowej. Czy lepsze to niż rozpoczynanie z równymi szansami dla wszystkich - to się jeszcze okaże...

Rozumiem, że podobnie jak w przypadku EXTREME ASSAULT, mapki gier wieloosobowych będą zaprojektowane oddzielnie. Czy będzie możliwość powalczenia na mapach dla pojedynczych graczy?

WW: Myślę, że w niektórych przypadkach tak... choć dla powodów, o których wspomniałem wcześniej, mapy gier wieloosobowych projektuje się wedle innych założeń, niż mapy gier dla pojedynczego gracza. Jeśli trzeba się upewnić, że nikt nie ma początkowej przewagi tylko dlatego, że zaczyna... Cóż, będziemy musieli sprawdzić to wszystko, przed wypuszczeniem ostatecznej wersji gry.

Czy dołączycie edytor map, wedle którego gracze będą mogli sami produkować poziomy i zadania?

WW: Wątpię, czy zdążymy z tym przed pierwszym wydaniem gry... edytor zresztą nie jest łatwy do opanowania - jak to sobie niektórzy wyobrażają - ale niewykluczone, że później coś się wykluje. Obserwujemy, że masa chłopaków używa Internetu do rozsyłania własnych mapek SETTLERSÓW 2... Chcielibyśmy kiedyś móc powiedzieć to samo o INCUBATION... ale trzeba nad tym jeszcze sporo popracować.

Czy zamierzacie nieco później wypuścić dodatkowy dysk z większą ilością misji?

WW: Osobiście uważam, że byłoby cholernie głupio, gdybyśmy się napracowali przy stworzeniu tego dobrego systemu, puścili wszystko w ruch i później do niego nie wrócili. Może rozwinie się nieco inny scenariusz z tymi samymi bohaterami... i nastąpi Powrót Scayra! To chyba logiczne, nie?

W jakim kierunku rozwinie się historia BATTLE ISLE?

WW: Myślę, że z pojawieniem się INCUBATION będziemy świadkami przekształcenia się prostego, jednoznacznego scenariusza, z podziałem na dobrych i złych, w coś bardziej mrocznego i krwawego. Nawet tło ekranu nie będzie już zielono-szare, jak w starych grach BATTLE ISLE. Uwielbiam sytuacje, w których nic od początku nie jest dobre ani złe - i coś takiego otrzymuje właśnie gracz. W przeszłości było inaczej. Myślę, że saga BATTLE ISLE w istocie była dobrą opowieścią, ale trzeba się rozwijać, podążać za duchem czasu... i nieustannie zaskakiwać odbiorców.

Czy uważasz, że Scay Ger już więcej się nie pojawi?

WW: Och, nie! Z pewnością to jeszcze nie koniec!

Ostatnie pytanie... co ty sam lubisz najbardziej?

WW: Aaaa... wspaniale jest fruwać z plecakiem odrzutowym! By jednak rzec prawdę, muszę powiedzieć, że najbardziej lubię uzbroić minę, odejść kawałek i poczekać, aż wszystko się roz...pada.

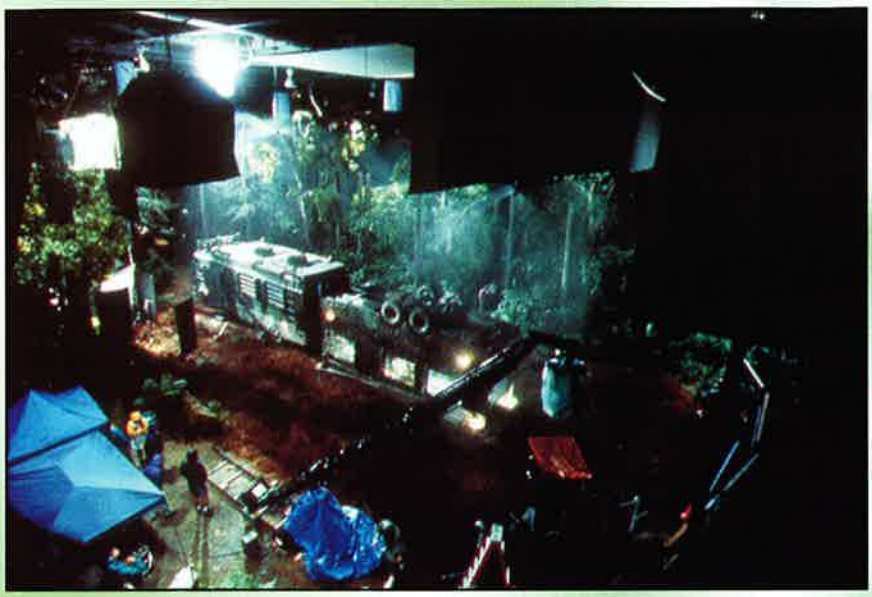
Panie Walk, pan jest chorym człowiekiem.

WW: A, dziękuję.

Stoją (od lewej)
Marko Giertolla: Grafik, Christian Siecora: Grafik, Haiko Ruttmann: Muzyk, Lars Hammer: Programista wspierający (obsługa trybu multiplayer), Stefan Maton: Programista, Andreas Nitsche: Glowny programista, designer gry, Thorsten Wallner: Grafik, Jurie Horneman: Programista (engine 3D), Uwe Meier: Główny grafik
Dolny rząd (od lewej):
Oliver Ruesing: Grafik, Wolfgang Walk: Szef projektu, Twórca scenariusza, Sandro Falcone: Grafik, André Quass: Designer misji

Zaginiony świat

Parę lat temu przedsiębiorca John Hammond, dzięki pracy naukowców z własnej firmy InGen i osiągnięciom inżynierii genetycznej, dokonał niemożliwego: ożywił stworzenia, które zniknęły z powierzchni Ziemi 65 mln. lat temu - dinozaury. Chciał stworzyć niepowtarzalne safari dla turystów na jednej z kostarykańskich wysp. Jednak działalność krótkowzrocznej konkurencji doprowadziła do zniszczenia systemów zabezpieczających i uwolnienia zwierząt, w tym dwóch najniebezpieczniejszych drapieżników sprzed milionów lat. Ludzie, którzy przeżyli ten koszmar, byli przekonani, że pozostawione na wyspie dinozaury wyginą z powodu zaplanowanego defektu genetycznego, jednak nie docenili sił przyrody: coś przetrwało...



Zaginiony świat: Jurassic Park jest kontynuacją filmu Stevena Spielberga z 1993 roku, opowiadającego o wydarzeniach na wyspie zamieszkałej przez wytworzone genetycznie dinozaury, który pobił wszelkie rekordy powodzenia i wykorzystał najnowocześniejsze technologie tworzenia komputerowych efektów specjalnych. Oparta na powieści Michaela Crichtona historia rozgrywa się cztery lata po katastrofie w Parku Jurajskim. Coś przetrwało na wyspie Sorna, gdzie „fabryka dinozaurów", zwana Stanowiskiem B, została zniszczona przez huragan, a zwierzęta wydostały się na wolność i żyją zgodnie z prawami natury. Z obsady części pierwszej pozostali tylko Jeff Goldblum oraz Richard Attenborough, jednak nie zaszkodziło to w niczym fabule filmu, a pozwoliło wprowadzić kilka nowych postaci, jak czarnoskóra córka doktora Malcolma, czy charyzmatyczny myśliwy Roland Tembo. Oczywiście głównymi bohaterami są dinozaury. W pierwszej części całość ujęć z ożywionymi komputerowo zwierzętami trwałą 6 minut, zaś na spotkanie z drapieżnym Tyranozaurem w całej okazałości musieliśmy czekać aż do połowy filmu. Tym razem możemy podziwiać te prehistoryczne zwierzęta praktycznie już od pierwszych scen filmu i jest tutaj zdecydowanie więcej gatunków. Dinozaury wyglądają naprawdę bardzo naturalnie i prawdziwie, zdecydowanie lepiej niż w „Jurassic Park".

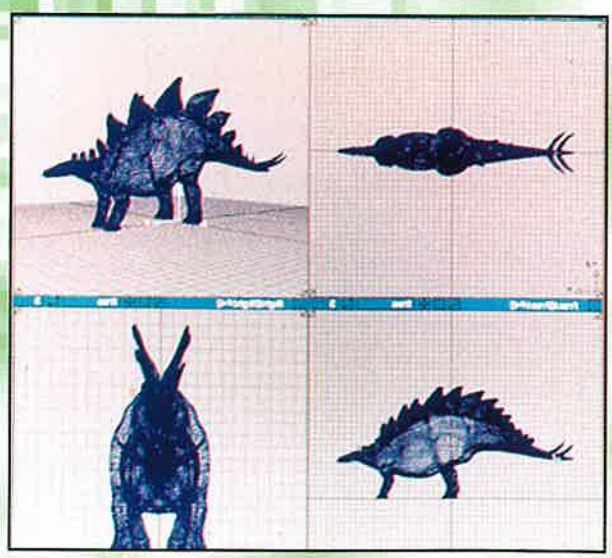
Udoskonalono postać Tyranozaura i dodano jeszcze dwa osobniki tego gatunku - samicę i młode (do tej pory naukowcy nie są pewni jak wyglądała samica T-rexa, jedyny szkielet, który mógł należeć do samicy został zarekwirowany przez agencję rządową zanim przeprowadzono dokładne badania) oraz 40 innych dinozaurów. W ciągu czterech lat techniki cyfrowe rozwinęły się tak bardzo, że rozwiązania z takim trudem wypracowane podczas tworzenia pierwszej części stały się obecnie standardem, który na stałe zapisał się w historii filmu. Także tradycyjne metody tworzenia efektów, jak np. hydraulicznie poruszane makiety zwierząt, zostały ulepszone tak, że naprawdę trudno odróżnić obrazy komputerowe od mechanicznych modeli. Przykładem doskonałości hydraulicznych modeli jest pełna napięcia scena polowania Raptorów w wysokiej trawie. W ujęciu tym chciano wywołać wrażenie, że zwierzęta poruszają się jak żywe torpedy. W tym celu położono na łące szyny, po których poruszały się bobslejowe sanki z zamontowanymi mechanicznymi dinozaurami. Dzięki temu prostemu pomysłowi to, co widzimy na ekranie jest szalenie dynamiczne.

Możliwe stało się realizowanie efektów komputerowych z jednoczesnym swobodnym ruchem kamery, a nie jak do tej pory przy unieruchomionym obiektywie. „Jurassic Park" wywołał mnóstwo kontrowersji na temat moralności klonowania i możliwości takiej procedury. W momencie gdy na ekrany wszedł „Zagubiony Świat", znany już był sukces angielskich naukowców dotyczący sklonowania owcy. Jednak ożywienie zwierząt czy roślin sprzed milionów lat, wciąż jest w sferze marzeń i prawdopodobnie na zawsze tam pozostanie (materiał genetyczny ze skamielin jest bardzo trudny do

uzyskania, a nawet jeśli to się uda, jest on w zbyt dużym stopniu uszkodzony i niekompletny, by można było na jego podstawie odtworzyć genotyp całego osobnika). Na szczęście istnieje film, w którym jak widać wszystko jest możliwe.

Jak na mistrza kina przystało, Spielberg, oprócz niesamowitych efektów specjalnych, stworzył także interesującą fabułę, łączącą wszystko w zgrabną całość i zawierającą głębsze przesłanie. W pierwszej części myślą przewodnią była kwestia samego klonowania i przywracania do dzisiejszego ekosystemu zwierząt, które natura skazała na wyginięcie. W „Zaginionym Świecie" ta myśl powraca, jednak głównym motywem jest bezmyślna i egoistyczna postawa człowieka, który zyskuje szansę poznania tajemnic sprzed milionów lat i gotów jest wszystko znów zniszczyć w imię pieniędzy.

Swoistą ewolucję przeszły także same dinozaury, to już nie są bezmyślne maszyny do zabijania, lecz zwierzęta, których zachowaniem rządzą ściśle określone prawa instynktu i tylko wtedy, kiedy człowiek je łamie, jest narażony na ich atak. Film jest bardziej poważny - brak tu prostackich scen w stylu pożerania człowieka siedzącego na klozecie, chociaż finałowe sekwencje, pokazujące ogromnego Tyranozaura biegającego po ulicach San Diego, można traktować jako pastisz filmów fantastycznych o super potworach w stylu



Godzilli (są nawet uciekający przed nim Japończycy). Trochę dziwne jest to, że osiągnięciem na skalę światową, jakim jest ożywienie dinozaurów, nie zainteresowała się żadna organizacja rządowa, czy wojsko. Niezmienny pozostaje jednak fakt, że „Zaginiony Świat" ogląda się bardzo dobrze, może nawet lepiej niż pierwowzór. Dlatego też gorąco zachęcam wszystkich, którzy jeszcze nie byli na nim w kinie, by wybrali się na seans. Warto zobaczyć ten film, chociażby dla samych efektów animacji komputerowej.

MAGPIE

Aural Planet

Prezentujemy wam wywiad z zespołem muzyków (wywodzących się ze sceny komputerowej), którzy właśnie nagrali swoją pierwszą profesjonalną płytę CD z kompozycjami tkwiącymi korzeniami w klasycznej muzyce elektronicznej, ale utrzymanymi w modnym stylu ambient. Przed wami zespół Aural Planet, czyli : Falcon - Jacek Dojwa, keyG - Konrad Gmurek, Scorpik - Adam Skorupa. Mamy też niespodziankę dla czytelników CDA - kupon, który umożliwi nabycie tej płyty po promocyjnej cenie (kupon należy wyciąć i nadesłać go wraz z zamówieniem na płytę na adres naszej redakcji). Płyta kosztuje 32 zł, ale cena promocyjna (po nadesłaniu kuponu i zamówienia) wynosi 26 zł (dodatkowo płyta będzie opatrzona autografami twórców). To naprawdę nieduże pieniądze za tak doskonałą muzykę!

CDA: - „Lightflow" to pierwsza tego typu płyta w Polsce. Powiedzcie coś o samej płycie i ewentualnych inspiracjach.

APL (Aural Planet): - Tak. Rzeczywiście jesteśmy pierwszym zespołem w Polsce, który tworzy ambient. Ambient, jak sama nazwa wskazuje, jest ambitną odmianę techno. Naszą muzyką staramy się oddziaływać na ludzką wyobraźnię. Odwołaliśmy się tu do odgłosów natury. Cała zresztą płyta tematycznie dotyczy wody. Aby „uczłowieczyć" nasze utwory wykorzystaliśmy wokalizy naszej koleżanki Marty. Na krążku znajduje się dziewięć utworów i intro wprowadzające słuchacza w klimat. Utwory płynnie przechodzą w siebie, co jest już tradycją tego rodzaju muzyki. Jeżeli natomiast chodzi o inspiracje, to jakiś wpływ miały na nas na pewno zespoły takie jak Future Sound of London czy Orbital. Miłośnicy tych zespołów nie będą zawiedzeni słuchając tego, co przygotowaliśmy.

CDA: - Jak wyglądała sama praca nad kompozycjami? Czy tworzyliście je razem, czy może osobno?

APL: - Tego typu muzyki nie tworzy się raczej zespołowo. Nie występują tu naturalne instrumenty, takie jak perkusja czy bas. Nie są więc potrzebne próby całego zespołu. Każdy z nas osobno przygotowywał poszczególne kawałki, dopiero potem wspólnie je dopracowywaliśmy, łącząc w jedną całość.

CDA: - Czy zabierając się za robienie płyty, mieliście już jakieś doświadczenia muzyczne?

APL: - Każdy z nas zajmuje się muzyką od ok. 6 lat, z tym, że do tej pory traktowaliśmy to przede wszystkim jako zabawę. Działaliśmy i nadal działamy na scenie komputerowej. Wielokrotnie zdobywaliśmy pierwsze miejsca w konkurencjach muzycznych na copy-party w kraju i zagranicą. Wszyscy zajmujemy czołowe lokaty w rankingach popularności muzyków komputerowych. Mi (to znaczy Scorpikowi - przyp.red.) udało się uzyskać tytuł muzyka roku 1996 nadany przez zachodni scenowy magazyn ROM. Niejednokrotnie udźwiękawialiśmy gry wydawane na polskim rynku (Lew Leon, Za Żelazną Bramą, Urban, Clash - przyp.red.).

CDA: - Jesteście młodym zespołem, lecz mimo to wasza płyta brzmi profesjonalnie. W jaki sposób uzyskaliście taki efekt?

APL: - Do nagrania materiału podeszliśmy bardzo poważnie. Nie zależało nam na zrobieniu płyty, która byłaby kopią wcześniej wykorzystanych

pomysłów. Chcieliśmy zrobić coś wyjątkowego. Profesjonalne brzmienie płyta zawdzięcza zarówno wykorzystaniu wysokiej jakości sprzętu jak syntezatorów, w tym bardzo dobre Yamahy cs1x, qs300 samplera, czy cyfrowych efektow DigiTech jak i naszych, domowych PeCetów. Cały potrzebny sprzęt udało nam się skompletować dzięki uprzejmości znajomych i właścicieli kilku sklepów. Postawiliśmy sobie wysoko poprzeczkę, dlatego pracując nad płytą, ciągle coś zmienialiśmy, poprawialiśmy. Sam montaż w studiu trwał kilkanaście dni, a nie jak planowaliśmy, jeden wieczór.

CDA: - Płyta „Lightflow" jest jeszcze zupełnie świeża. Jakie macie plany po jej wydaniu?

APL: - Oczywiście chcielibyśmy wydać następną, ale wszystko zależy od tego jak ta płyta zostanie przyjęta przez słuchaczy. Mamy nadzieję, że dobrze, ponieważ już teraz, na krótko po nagraniu płyty, spotykamy się z pochlebnymi recenzjami.

CDA: - Dziękuję bardzo za rozmowę. Życzę, aby płyta „Lightflow" odniosła sukces na rynku muzycznym.

Poradnik hackera #5

O pułapkach ciąg dalszy...

Podobną pułapką, czyhającą na tych, którzy przerabiają gry, są tzw. „klapki na oczach". Włamywacz widzi tylko to, co chce osiągnąć, i wpisuje jakąś wartość nie zwracając uwagi na powiązania wartości danego parametru z innymi czynnikami w grze. Tu typowym przykładem jest Fragile Allegiance - początkujący hacker w łatwy sposób może niemal dowolnie zwiększyć ilość wydobytych minerałów w magazynach kolonii. Tyle tylko, że gra się wkrótce zawiesza. „Poprawiacz" zapomniał bowiem zmodyfikować przy okazji pojemność magazynów i przy pierwszej próbie przeniesienia z 50 000 ton rudy z magazynu (o pojemności kilkuset ton....) do fabryk, czy transportowca, gra mówi „bye bye", ponieważ nijak nie może pogodzić faktu zgromadzenia kilkuset tysięcy ton minerałów w 600-tonowym magazynie...

Wniosek: poprawiać kompleksowo!

Czasem jednak natraficie na rzeczywiste zabezpieczenia save'ów gry przed ingerencjami rozmaitych „mieszaczy". Większość bardziej wyrafinowanych zabezpieczeń jest raczej nie do ominięcia przez ludzi, którzy nie są programistami. Ale na szczęście najczęściej autorzy gier, jeśli już zabezpieczają save, to stosują bardzo proste metody. Widać wychodząc z założenia, że ekspert rozwali nawet najbardziej skomplikowane zabezpieczenia, a amatorzy i tak wyłożą się na najprostszym tricku, więc po co się wysilać? Bardzo popularną metodą jest stosowanie tzw. sumy kontrolnej. Save wygląda na niczym niezabezpieczone, wszystkie wartości jak na dłoni, ale wystarczy najdrobniejsza modyfikacja jakiejkolwiek wartości w jego obrębie, by komputer przestał go akceptować, informując - przy próbie wczytania - np. o uszkodzeniu pliku, przekłamaniu, itp. Jak komputer rozpoznaje, że coś tam kombinowaliśmy? Ano - sprawdza sumę kontrolną. A CO TO JEST, U DIABŁA!!! - zaryczał zapewne niejeden wkurzony już z lekka czytelnik. Otóż mówiąc łopatologicznie: suma kontrolna jest to suma WSZYSTKICH wartości (tu heksadecymalnych) występujących w save (to nie jest wyczerpująca definicja, ale nam wystarczy). Komputer zlicza tę wartość, sumując kolejne wartości w komórkach, w momencie gdy zgrywamy grę i zapisuje tę wartość gdzieś w save. A przed wczytaniem save komputer znów zlicza aktualną sumę wartości bajtów i porównuje ją z wcześniej zapisaną. Sumy się zgadzają - save jest wczytane. Nie zgadzają się - klops. Często zresztą ten zabieg nie jest skierowany przeciwko „hackerom", a rzeczywiście ma służyć wykluczeniu ewentualnych przekłamań w zgrywce. Jednak mniejsza teraz o przyczyny, dla których programista zastosował ten trick - ważne jak to ominąć. Wbrew pozorom sprawa nie jest aż tak skomplikowana. Tyle tylko, że musimy mieć program, który umożliwia zliczanie sumy kontrolnej danego pliku. Istnieje całe mnóstwo programów sharewareowych, które to czynią, a każdy kto ma choćby jakie takie pojęcie o programowaniu (choćby w Basicu) bez większych problemów stworzy sobie taką procedurkę. Teraz więc robimy tak:

1. Zliczamy sumę kontrolną save.
2. Odnajdujemy w save taką wartość.
3. Edytujemy save.
4. Zliczamy nową sumę kontrolną.
5. Wpisujemy wartość nowej sumy w miejsce starej.
6. Uruchamiamy grę i puchniemy z dumy, jacy to mądrzy jesteśmy ;-))))).

A jeśli nie mamy żadnego takiego programu... Możemy wtedy zaryzykować inne zagranie: suma kontrolna znajduje się zwykle na samym końcu save'a (ale nie jest to reguła). Trzeba ją zidentyfikować „na nosa". A potem co? Np. poprawiliśmy sobie stan kasy z 01 2F na FF AF. Więc w kalkulatorze odejmujemy od $AFFF wartość $2F01. Następnie uzyskany wynik dodajemy do wartości sumy kontrolnej i uzyskaną liczbę wpisujemy zamiast starej wartości. Nie gwarantuję, że to skuteczna metoda (jej słabością jest konieczność zlokalizowania „na oko" sumy kontrolnej) ale tonący brzytwy się chwyta...

A teraz pora na poprawki. Dziś zamieścimy tylko fragment potężnej listy poprawek nadesłanych przez Feydusa (thx!), a dotyczących gier RPG.
Ciąg dalszy w kolejnych odcinkach (ew. na CD). Wyjaśniam od razu, że stosowany przez Feydusa zapis np. 12AFh oznacza to samo, co $12AF. Małe „h" na końcu liczby znaczy tyle co „liczba zapisana w heksach".

Ishar I

Co zmieniamy	Adresy dla postaci nr					Ilość
	1	2	3	4	5	
Experience	1CAh	1CCh	1CEh	1D0h	1D2h	2 bajty
Vitality	1D4h	1D6h	1D8h	1DAh	1DCh	2 bajty
Gold	1DEh	1E0h	1E2h	1E4h	1E6h	2 bajty
Level	2E2h	2E3h	2E4h	2E5h	2E6h	1 bajt
Srength	2E7h	2E8h	2E9h	2EAh	2EBh	1 bajt
Construction	2ECh	2EDh	2EEh	2EFh	2F0h	1 bajt
Wisdom	2F1h	2F2h	2F3h	2F4h	2F5h	1 bajt
Inteligence	2F6h	2F7h	2F8h	2F9h	2FAh	1 bajt
Agility	2FBh	2FCh	2FDh	2FEh	2FFh	1 bajt
Mental	300h	301h	302h	303h	304h	1 bajt
Physical	305h	306h	307h	308h	309h	1 bajt

Od adresu 002h do 004h znajdują się współrzędne pobytu naszych bohaterów, ale trzeba bardzo uważać, by nie znaleźć się na środku morza.

A teraz poprawki ściągnięte via Internet.

DARKLIGHT CONFLIGHT

Edytujemy plik DL.CFG. Odszukujemy wartość 00000358 i wpisujemy tam wartość $32.
Teraz save, exit, uruchamiamy grę... i mamy dostęp do wszystkich misji.

FORMULA 1 GP MANAGER

W save-game w adres zaczynający się od 2698 wpisujemy 804a5d05, a uzyskamy około 90 mln kasy.

I to tyle na dziś, do zobaczenia za miesiąc (jak dobrze pójdzie to będzie mowa o edytowaniu gier doomo-podobnych.)

DRACO

POMOCNA DŁOŃ!

Nagrodę (grę Sam & Max: Hit the Road) za podpowiedź wylosował Michał (Raco) Czyż z Wielunia. Congratulations! Zapraszamy wszystkich do współredagowania tej rubryki. Znasz odpowiedź na zawarte tu pytania - napisz (list, kartka, wedle woli), a masz dużą szansę na wylosowanie upominku...

Mam Problem

* W Duke Nuke'm w pliku pomocy pisze, że aby uruchomić sztucznych multiplayerów, trzeba do pliku startującego dopisać parę znaczków, czyli duke3D/q# (# to liczba sztucznych multiplayerów). Ale żadnych innych Duke'ów w grze nie spotykam! Jak ich włączyć? Pomóżcie!
Stasiu Zając.

* W Time Commando przechodzę całą prehistorię i imperium rzymskie. Po tym pojawia mi się jakaś jaskinia i stwory, które zabijam - i tak w kółko. Co robić? Posiadam pełną wersję gry.
H. Tower

* Jak ukończyć czwarty poziom I-go epizodu Duke'a?
H.Tower

* Jak to jest z tym DirectX? Mam na HDD wersję 2.0 oraz 3.0, ale gdy usiłuję zainstalować z waszego CD SpeedStera, to dostaję komunikat, że nie mam DirectX. Co jest?
T. Strzelecki

Licho wie. Spróbuj usunąć posiadaną przez Ciebie wersję DirectX i zainstalować tę z naszych kompaktów. Powinno pomóc.

* Posiadam procesor 5x86(133Mhz) i S3Virge. Gdy po zainstalowaniu 3D Studio Max chcę go uruchomić, pojawia się początkowy obrazek i wyskakuje tekst „no hardware lock found. Application will terminate". Co robić? I co to jest „bufforowanie Z"? Podczas uruchomienia Windows'95 wyskakuje komunikat „Can't open message file". Jak to usunąć? ???

Hmmm... Najlepiej kupując legalną wersję 3D Studio. Aplikacja ta posiada zabezpieczenie w formie klucza sprzętowego wkładanego w gniazdo drukarki. Buforowanie Z (Z Buffer) to (w przybliżeniu) algorytm wyliczający, które powierzchnie bryly są widoczne, a które nie. Tych niewidocznych nie trzeba wtedy rysować, co oszczędza czas procesora. Istnieją karty obsługujące Z Buffer sprzętowo, ale jeśli takiej nie posiadamy, przy uruchomieniu 3D Studio Max należy wybrać opcję „Software Z Buffer". Komunikat Windowsa świadczy o tym, że pozbyłeś się pliku,. który ładuje się podczas startowania Windows (np. coś w autostarcie?). Trudno nam na odległość coś dokładnie powiedzieć...

* W jaki sposób zawrzeć pokój z agresywną rasą Morguli w Reunion? Co mam zrobić by odnaleźć IV system słoneczny. Co trzeba zrobić by moją planetę odwiedzali inni kosmici?
Lord Mariusz.

Z Morgulami nie mamy szansy zawrzeć pokoju (autorzy tego nie przewidzieli). Należy najpierw pohandlować z wcześniej napotkaną rasą (przyjmując propozycję sojuszu przeciw Morgulom), następnie wybić Morguli i założyć kolonię na Jade. I to wystarczy. Uwaga: Morguli trzeba wybić jak najwcześniej, gdyż w późniejszym okresie budują oni statki dużo szybciej od nas. Informacje o koordynatach kolejnych planet i/lub systemów posiadają też szpiedzy spotykani w barze naszej bazy. Kolejnych kosmitów napotkasz (o ile pamiętam - Reuniona skończyłem 3 lata temu) dopiero w drugim układzie planetarnym.

* Przy uruchomieniu Imagine 4.0 (z waszego CD) wyskakuje komunikat „this software will onot under dpmi (e.g. Windows enhanced mode)". Co robić?
Anna J.

To proste - zapewne odpalasz ten program spod Windows'95 (lub tamże w sesji DOSa). Spróbuj uruchomić go z czystego DOS, na pewno pomoże (sprawdzono). Ew. w momencie uruchomienia komputera trzymaj wciśnięty klawisz F8, a gdy pojawi się menu, wybierz „wiersz poleceń trybu awaryjnego".

Nawiążę Kontakt

* Z osobami, które ukończyły Ace Ventura, oraz z ludźmi posiadającymi grę Furry of the Furries.
Paulina Majchrzak, Maciejewska 24, 85-373 Bydgoszcz, tel. (0-52) 79-77-02

* Klub korespondencyjny PC ogłasza nabór nowych członków. Porady, tipsy, tricki. Znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. Beata Lisiak, Komuny Paryskiej 27B/7, 63-400 Ostrów Wlkp.

* Grupa BORA poszukuje nowych memberów i ctx. Mailujcie na adres: trsr@ch.onet.pl

* Miłośnicy StarTreka z wszystkich zakątków Wszechświata: dajcie znak życia! Moje koordynaty:
M. Karbownik, skr. poczt. 71, 26-600 Radom 1

* You wanna new ctx? Write 2 me! Disc + stuff = 100% fast answer. ^Friendship rulez! Karatti,
Maciej Pronobis, Jagiełły 58, 33-101 Tarnów 3.

* Zapraszamy do naszego klubu pc-towców. Co miesiąc odlotowa gazetka oraz dyskietka (screeny, wersje shareware gier). Łukasz Śliwiński, Ogrodowa 1e/8, 66-600 Krosno Odrz.

* Z osobą dobrze znającą język programowania C, z miłośnikami RTS i strategii.
Rafał Kozłowski, Stawowa 27-29, Dobrzykowice Wr.
Tel. (071) 318-52-34 (po 17.00).

SPRZEDAM

* PC Packard Bell Multi-Media, P-75, 24 Mb Ram, 600 Mb HDD, Cirrus Logic SVGA 2Mb, CDx4 NEC, Aztech Sound 16-bit (kompatybilny z SB), monitor 14" Packard Bell (wbudowane głośniki), klawiatura Win'95, mysz, mikrofon, bogate oprogramowanie + gry. Cena około 2500 zł. Waldek, Namysłowska 48, 46-250 Wołczyn, tel. 18-83-12

* 20 sztuk komiksów (TM-Semic) - stan bdb. - 6 zł. Zwykłą ręczną gierkę, stan bdb. - 5 zł. Gambler CD (pismo + kompakt) - 7 zł. Secret Service - 44,45 (cena 3 zł)19 (1 zł), 36 (1,5zł). Doliczę koszt przesyłki do ceny.
Tadeusz Strzelecki, Nowice 37, 58-140 Jaworzyna Śl.

* Archiwalne numery Bajtka, Top Secret, Secret Service. Bliższe informacje po przesłaniu koperty ze znaczkiem zwrotnym. Maciej Pronobis, Jagiełły 58, 33-101 Tarnów 3.

* Sprzedam Windows 3.11 for Workgroups (10 dyskietek) - cena 175 zł. Works 3.0 (5 dysków) - 90 zł, Super Memo 7.5 Multilingual (CD-ROM) - 105 zł, Symulatory PL (CD-ROM) - 20 zł, World of cars (zdjęcia + gry, CD-ROM) - 30 zł, Super Media 1 (shareware dos/win, CD-ROM) - 18 zł. CDA 3/96 i 4/96 (z płytą0 - po 9 zł, Chip 1,2,5/97 (z płytą) - 9 zł/egz. Joystick do Atari/Commodore/TV Games - 22 zł.
Paweł Miłuch, Francuska 8/1, Zielona Góra.

* Dwie karty graficzne Cirrus Logic: CL-GD5540 i CL-GD5446, każda za 100 zł. Kontakt telefoniczny po godz. 17.
Rafał Kozłowski, Dobrzykowice Wr., Stawowa 27-29, tel. (071) 318-52-34.

KUPIĘ

* Gry Battle Isle 2 i 3.
Piotr Sikorski, Gagarina 132/29, 87-100 Toruń, tel. (0-56) 65443898.
E-mail: merlin@mat.uni.torun.pl

* Gry strategiczne (lub inne, np. Pinball, Raymen) albo zamienię za krążki: CDA (z lipca'97), Gambler CD#7, Enter CD (i inne, także Terminal Velocity, Actua Soccer i Havoc na jednym krążku). Pokrywam koszty przesyłki.
Seweryn Michota, Licznerskiego 4/35, 85-796 Bydgoszcz, tel. 44-18-66.

INNE

* Szukam książki z opisem arkusza kalkulacyjnego As Easy As.
Elżbieta Kwiecińska, Bytomska 109/4, 41-803 Zabrze
* Zamienię joystick Primax na gierkę, lub audio-cd do niej.
Sławomir Nowak, Krzyżowa 219, 34-335 Krzyżowa. Tel. (0-33) 63-40-22

FORUM

* Ukazał się pierwszy numer Hard Music Box (na PC), przeznaczony dla osób zainteresowanych muzyką trash rock, heavy, doom, black, death, gothic, itd. Znajdziecie tam recenzje płyt, wywiady, prezentacje firm fonograficznych, undertape, underpress i special. Aby otrzymać magazyn prześlijcie: dyskietkę 3,5' + znaczek i kopertę, na adres:
Hard Music Box, Andersa 10, 39-200 Dębica (Sławomir Sikora), tel. (0-14) 77-89-76.

ACTION REACTION

* Aby wykonać fatality Scorpionem należy:

1) Przytrzymać HP i nacisnąć trzy razy przód, raz dół i jeszcze raz przód i puścić HP. Należy stać przy gościu.
Wojtek Hołysz.
2) Przytrzymać High Punch z dala od przeciwnika, podejść do niego i wykonać kombinację (trzymając HP).
Cezary Maj.
(Poprawki nadesłało też sporo innych osób, wszystkim thx!)

* Imagine 4.0 z CDA 6/97.

Komunikat może świadczyć o braku koprocesora.
Cezary Maj.

* Problemy z konfigurowaniem pamięci

Jeśli zdarzyło Ci się, że pomimo zrobienia w konfigu:
Device=c:\windows\himem.sys
Dos=high,umb
Devicehigh=c:\windows\emm386.exe
auto ram, a w autoexecu każdy sterownik zapakowałeś do góry (lh), to pamięci konwencjonalnej nadal miałeś za mało (niektóre sterowniki CD-Romów skutecznie zabierają jej sporą ilość), to ratuje Cię program QEMM 8.0 (4DOS&Win). Jest b. prosty w obsłudze i daje niemal 620 KB (ja mam 618). Program jest shareware {postaramy się go znaleźć - red}.
Waldi, Wołczyn.

* Chronicles of the Sword

1. Podejdź do drzwi wieży, wejdź do środka i przesuń pochodnię znajdującą się na ścianie. Użyj latarni i wejdź w otwarte przejście. weź grzyb oraz czaszkę z wody. Szufelką wyjmij 2 rubiny z oczodołów. idź dalej, weź sztylet i kubek. Wróć do przejścia. Schodami idź do góry i włóż czubek miecza w oko konika morskiego (płaskorzeźby).
Grzechotnik.

2. Porozmawiaj z Lancelotem, idź do stajni. Pogadaj z Wilfem (stajenny), weź wiadro i czerpak, a obok kuźni podkowę. Wróć do zamku, idź do jadalni. Weź świeczkę i odpal ją od kominka. Umieść ją w latarni, w sali tronowej. Śmigaj do wieży. Pociągnij za nie zapaloną pochodnię - otworzy się krata, blokująca wejście. Na dole znajdziesz muchomory i czaszkę (pod mostem). Czerpakiem wydłub jej z oczu rubiny, idź do następnej komnaty, weź kielich i nóż. Wróć na powierzchnię i idź schodami do góry. kawałek ściany z dziwnymi rzeźbami to drzwi. Użyj na nich miecza jako wytrycha. Robaczek.

Podpowiedź nadesłał też Dorian Margraf ze Szczecina. Thx!

* Problem z grą USM 2 (CDA 6/97)

Prawdopodobnie masz niestandardową kartę graficzną, ale jeśli jest to SVGA z 1 Mb, to problem z głowy. Przed odpaleniem gry (z DOS), uruchom program Universal VESA BIOS Extension (VBE) firmy SCITECH. W 99,9% - pomaga. Menagery piłkarskie rulez!
Robaczek.

* Indiana Jones IV

1. Jeśli znalazłeś się w podwodnej jaskini, to: po omacku poszukaj drabiny (wood thing). Idź w prawo, będziesz świadkiem porwania Sophii. Zbliż się do rampy (rocky incline) i przystaw drabinę - wejdź po niej. Otwórz kamienną skrzynię (stone thing) i wyjmij berło (metal rod), po czym umieść w berle kulkę Orichalcum - zrobi się jasno. Nałóż dyski na szpic w statule, ustaw kamienie tak, jak poprzednio (co gra jest inne, więc nie można go opisać). Jeśli zrobisz to dobrze, otworzą się usta kamiennej statuy. Wrzuć do nich kulkę Orichalcum, weź swoje dyski i otwartymi drzwiami wejdź do Atlantydy.
Grzechotnik.

2. Po wyjściu z Krety weź dwie głowy i wyjdź do sąsiedniego pokoju, użyj bicza na głowie. Idź górą, w prawo i (chyba w lewo. Użyj bata na głowie statuetki i stań na windzie. Po zjechaniu weź Worldstone, grzebień, szalik, pałkę. Użyj sznurka z szalikiem i pałką - uzyskasz wykrywacz Orchihalcum. W wodospadzie znajdziesz łańcuch, wejdź po nim na górę. Teraz w lewo, połóż głowy na półce - otworzy się tunel. Wejdź i góra, prawo - odblokuj dźwig pałką. Lewo, góra, prawo, prawo. Włóż pałkę do ust głowy. Na górze weź pudełko, włóż kulki orichalcum i zamknij je. Idź do góry, użyj orichalcum na statuetce, a jej na maszynie. Idź w prawo i połóż kamienie na kołku. ustaw 3 klucze: Sunstone jako Tcherze, Moonstone jak na Krecie, a do Worldstone musisz wybrać jedno z 4 ustawień i za każdym razem naciskać na kolek. Gdy dobrze ustawisz klucze - otworzą się drzwi. Wejdź w nie i idź w prawo. przeszukaj (dokładnie) kości, a kulki orichalcum włóż znów do pudełka i zamknij je. Idź w górę, na ścianie użyj wykrywacza oraz żebra. Pchnij drzwi wejdź do środka, zabierz orichalcum i włóż je do ust wagonika.
Michał „Raco" Czyż.

* Noc (6/97)
Zanim kupisz lunetę, udaj się do baru, pogadaj z barmanem i kup piwo. Daj je piratowi siedzącemu przy stole i porozmawiaj z nim. Wyjdź, idź w prawo i pogadaj z następnym piratem, wstrzymaj się z zakupem lunety. Idź do sklepu, gdzie sprzedałeś perłę, pogadaj ze sprzedawcą i daj mu pieniądze - staleś się posiadaczem kuli, mokrych zapałek i woreczka z prochem. Teraz kup lunetę. Idź do domu Żółtobrodego i wysusz zapałki przy kominku. Idź do armaty, wyczyść lunetę o liść palmy, wypatrz przez nią flagi statku. Nabij armatę (wrzuć proch i kulę) i użyj na niej zapałek. Wróć do szefa, pogadaj i wróć do statku. Porozmawiaj z Johnem i daj mu lunetę. Wejdź na pokład, idź do kajuty. Trzy razy obejrzyj biurko, weź zardzewiały klucz. Daj go sklepikarzowi, by go oczyścił. Kluczem otwórz kratę na statku, pchnij ją. W ładowni porozmawiaj ze... skrzynią.
W Rzymie zrób tak: porozmawiaj z pijanym klucznikiem, wróć do celi, pomów z gladiatorem. Daj mu akt własności. Idź do klucznika daj mu wino znalezione przy basenie, potem daj mu spóźniającą się klepsydrę - dostaniesz klucz na arenę. Idź w prawo, kluczem otwórz drzwi, porozmawiaj z Al-Koholikiem (pamiętaj abyś wychodząc z lazienki w Teraźniejszości lub z celi w Rzymie zamykał za sobą drzwi, bo gladiator lub profesorek mogą dać nogę).
Adventure-man.

Regulamin

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy **DRUKOWANYMI** literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaki oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hi Action-maniacy!
Jedi wrócił z urlopu, ale zajęty „Kawaii" nadal nie ma czasu na Action Redaction, więc i tym razem macie do czynienia z duetem jednoosobowym. Ale fanowie i fanki (ponoć jest jedna taka) tego gościa nie muszą płakać - Jedi na pewno tu wróci (najpewniej w przyszłym miesiącu). A w tym miesiącu nagrodę (grę Theme Hospital) wylosował P. K. z Bytomia (nie chciał by podawać jego namiary).

Hasło miesiąca: Gdzie kucharek sześć, tam jest co poklepać.

Kilka pytań

1) Fajnie, że daliście gierkę Shadow Warrior (...) ale byłbym WERI HEPI (...) gdybyście dali kody i te sprawy (...)
2. Draco - inteligentna bestio - dlaczego masz taką ksywkę jak ja? Z pewnością widziałem ten film - Ostatni Smok - przed tobą . Masz szczęście, że stworzyłeś „porady hackera" (...) dlatego daruję ci ten plagiat (...)
3. Dlaczego nigdzie nie mogę kupić Kawaii (...)?
4. Jakimi programami ściągacie screeny (...)?

Draco II, Siemianowice

ad 1) Nasz klient - nasz pan. Voila!
ad 2) Draco się zaklina, że swoje pseudo nosi od 3 lat.
ad 3) Może mieszkasz w Paragwaju? Zawsze przecież możesz zamówić je u nas...
ad 4) PCX Dump, JasCapture, DXGrab i jeszcze paroma innymi.

Propozycje i krytyka

Zwracam się z prośbą abyście zamieścili więcej łajowych zręcznościówek, tipsów, różnych dodatków do gier doomowych (...) Podoba mi się wasze pismo ale opisy nie wszystkie, są do d jak papier toaletowy. W niektórych grach nie piszecie o co chodzi, moglibyście dawać klawiszologię i tipsy (...)***

Elvis

Co do zawartości CD (bo chyba o to chodzi z tymi dodatkami?) to nie do końca jest to tylko nasza wola. To nie my produkujemy dema... Dodatki do gier „doomowych" są dość często (choćby i na tym CD). Opisy - no cóż, robimy co możemy. Na pewno nie będziemy robić instrukcji dla pirackich wersji gier - klawiszologia jest tylko do wersji demo (a i tylko tych, które zamieszczamy na CD). Staramy się by dawać tipsy do tych gier, które są/były/będą w CDA. I jeszcze jedno - ludzie, nie bójcie się podawać swoich namiarów (adresy itp.) Jeśli nie chcecie ich ogłaszać - my to uszanujemy i będą one TYLKO do wiadomości redakcji. My zaś nie posyłamy bomb krytykom... (a anonimy nie robią najlepszego wrażenia, prawda?).

Scena

(...) Z CDA zetknąłem się pierwszy raz jakiś tydzień temu (...) Najbardziej zainteresował mnie kącik scenowy (...) Do dzisiaj myślałem, że scena PC to tylko bajki (...) Słyszałem co nieco o scenie na Amidze, C-64, ale... PC? A tu taki szok (oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu) (...) Opisaliście kompakt „Scene'96" (...) gdzie go kupić?!!! (tu muszę powiedzieć, że nie posiadam e-maila). I jeszcze jedna prośba - podajcie adresy stron WWW ludzi ze sceny (...) Proszę o odpowiedź na piśmie (...)

Tomasz Sokoluk.

Zacznijmy od tego, że dla zasady NIE odpowiadamy indywidualnie listem „na piśmie". Powód jest oczywisty - ogromna ilość czytelników CDA powoduje, że gdybyśmy chcieli na każdy list wysłać odpowiedź, to cała redakcja musiałaby nic - tylko odpisywać na te listy (i to 16 godzin na dobę). Od tego jest Action Redaction. A co do sceny - cóż, trochę się dziwię Twemu zdziwieniu: od paru lat scena na PC rozwija się na tyle dynamicznie, że nie jest już czymś w rodzaju UFO, o których wielu słyszało, ale prawie nikt nie widział na własne oczy... Scene'96 można nabywać np. na większych giełdach komputerowych. Co do adresów WWW scenowców - w poprzednich CDA były podane (w newsach) rozmaite linki, więc nie będziemy się (póki co) powtarzać. Trzym się.

Dziwna sprawa

(...) Śmiać mi się chce z jednej sprawy (...) nie tyczy to tylko waszego pisma (...) Chodzi o gry zawierające wielką ilość przemocy (...) na przykład Carmageddon. (...) Chodzi o styl recenzji. Czytając poświęcone jej teksty widzę coś takiego: „okropne, obrzydliwe, ohydne"... i ocena np. 92%. „Straszne, paskudne..." i... 9/10. „Masakra nie do wytrzymania..." i zaraz obok coś w stylu „gra roku". Jak to więc jest? Albo wam się to podoba, albo nie, a skoro gra jest tak obrzydliwa to skąd takie dobre oceny? Czy to nie paranoja? (...)

Krzychu, Zielona Góra.

Cha cha, faktycznie, masz rację! Nie odpowiadam za konkurencję, piszę więc tylko w swoim imieniu. Otóż należy w tym momencie rozgraniczyć to, co jest oceną samej gry (jej grafiki, dźwięku, grywalności) oraz tego, co gra sobą reprezentuje. Patrząc na Carmageddon, jako na symulator jazdy + rozwałkę, to faktycznie gra jest bardzo OK. Ale jednocześnie faktem jest, że jest tak napakowana przemocą, że aż ręce opadają co wrażliwszym recenzentom. Stąd taki właśnie styl recenzji - gra jest świetna, ALE... i tu ostrzeżenie dla tych, których mdli na widok krwi, nie lubią bezmyślnej harataniny, chcą uchronić dzieci przed przemocą w grach, itp. Ponadto u nas ta gra miała (jeśli dobrze pamiętam) 8/10, a punkty odjęto jej właśnie za nadmierną i niczym nie usprawiedliwioną brutalność...

Czapeczka

Patrząc w stopkę redakcyjną widzę od paru numerów taką dziwną „czapeczkę" (czy inny statek z papieru?) z napisem „nakład kontrolowany - 60.000 egz.". Co to znaczy? Czy ktoś wam narzuca taki, a nie inny nakład? Dlaczego?!

The Orethic, Wałcz.

Nie, spoko, nie ma tu żadnego cenzora, który mówi ile możemy mieć nakładu. Ta „czapeczka" oznacza tyle, że specjalna instytucja (której płacimy za to pieniądze) kontroluje nas, czy RZECZYWIŚCIE mamy taki (jak napisano w stopce) nakład. Stąd macie 100% pewności, że jeśli tam pisze „60.000" to rzeczywiście tyle egzemplarzy CDA opuściło drukarnię i nie możemy sobie np. dopisać jednego zera na końcu, albo cyfry „2" na początku nakładu, by np. polepszyć swoje samopoczucie. Mówiąc krótko: ten znaczek to symbol naszego poważnego traktowania Was i firm, które chcą się u nas reklamować.

Współpracownicy

Co trzeba umieć, jakie szkoły ukończyć (...) by móc zostać redaktorem CDA? Czy mogę pisać dla was recenzje gier? (...)

Adam Konieczny, Bytom.

Co trzeba umieć? Hmmm... trzeba umieć pisać ;-). Dobrze pisać. Trzeba znać angielski, mile widziana matura (i wyżej), ale naturalnie jak ktoś ma talent to może mieć i nieukończoną podstawówkę, dla nas ważne są umiejętności, a nie papierek. Trzeba mieć orientację w programach na PC, najlepiej by mieszkać we Wrocławiu lub okolicach... Nie bardzo widzimy natomiast możliwość by czytelnicy pisali recenzje konkretnych gier (my mamy je zwykle sporo wcześniej), ale z chęcią będziemy drukować rozmaite teksty typu „porady gracza", „jak grać w...", solucje, itp. Naturalnie za każdy przyjęty do druku tekst płacimy honorarium autorskie. Jeśli więc ty (albo i kto inny) macie „w małym palcu" jakąś (raczej skomplikowaną) grę - zapraszamy do współpracy (Ps. Teksty najlepiej przysyłajcie nam jako pliki .txt na dyskietkach - odeślemy je, a odpadnie uciążliwa konieczność wklepywania tekstu z karki papieru).

Problemy muzyka

Komponuję muzykę (...) Bawię się programem Fast Tracker (...) ale nie znam wielu jego funkcji (...) Czy moglibyście zamieścić na łamach CDA choćby jakiś skrócony kurs obsługi (...)

Termit.

Program ten ma w dokumentacji omówienie wszystkich komend, wartości poszczególnych funkcji itp. Tyle, że po angielsku... Ale masz w tym momencie motywację do nauki ;-). Nie mogę obiecać, że zrobimy takie coś na łamach CDA (nawet skrócony kurs to minimum 4-6 odcinków po dwie strony). Ale radzę Ci, abyś uczył się na cudzych utworach. Po prostu wczytaj jakiś utwór i patrz co dają takie lub inne wpisane weń parametry, modyfikuj je i wsłuchuj się w zmiany, jakie to daje itp. W ten sposób zaczyna(la) spora część muzyków używających rozmaitych trackerów, więc i Ty sobie jakoś poradzisz.

Włamy do gier

Zainteresowany tekstami o hackerstwie w CDA (...) próbowałem sobie pogrzebać w grach (...) ale nie bardzo wychodzi (...) gubię się w tym (...) To jest dla mnie zbyt trudne (...) Czy są jakieś programy, które to robią?

Zbyniu „Ace" Wyszkowski.

Są, czemu nie. Np. opisywany kiedyś na łamach CDA Game Guru, Game Wizard, czy nawet hardwareowa przystawka o nazwie Action Replay. Draco obiecuje, że w jednym z najbliższych „poradników" coś o tym skrobnie. Ale czy naprawdę ręczne poprawki są takie trudne? Zresztą obsługa tych programów też wymaga minimalnych choćby podstaw teoretycznych, zatem radzę nadal wgryzać się w teksty Draco. To jest łatwiejsze niż myślisz... Spróbuj!

Screeny

Sporo osób ma do Was pretensje, że macie za duże screeny (...) A ja mam odmienne zdanie (...) Duże screeny są OK, dzięki temu strona robi dobre wrażenie, a ja widzę dokładnie to, co w grze, a nie jakieś pikselki, które mogą być czołgiem albo przenośnym WC, licho wie (...) Ponadto takie screeny „wpuszczają powietrze" na łamy - w innych pismach, jak np. (censored! redakcja) czasem jest tak naćpane tekstu drobny maczkiem, że głowa i oczy bolą po pół godzinie lektury. Inna rzecz, że moglibyście więcej pisać o tej, czy innej grze, kosztem screenów (strategia, handlówki - tam grafika się tak nie liczy). Ale w jakichś nawalankach, grach karate, doomach, rajdach - duże screeny mogą być... A przez „duże" rozumiem nawet 10x10 cm.

Waldi F. z Wałbrzycha

No, w końcu jakiś list z popierający nasze stanowisko ;-). Co mamy powiedzieć - zgadzamy się. Tu robimy to samo, co zachodnie pisma, gdzie obraz jest równie ważny jak teksty. Nastąpiło też zwiększenie ilości tekstu na stronie (rzędu coś 20%); tego może tak bardzo nie widać, ale tak jest (odrobinkę mniejsze fonty, nieco mniejsze screeny).

Zawartość CD

Nie wiem czy mam rację (...) ale wydaje mi się, że ostatnio dajecie mniejszą ilość dem gierek, szczególnie pod DOSa. Dlaczego? (...) Nareszcie macie porządne menu na CD! Wprawdzie mam do niego kilka zastrzeżeń, ale widać wyraźny postęp (...) Przydałoby się np. muzyczka podczas instalacji, obsługa z klawiszy, wybór partycji dysku, na którym odbędzie się instalka, deinstalator, (...) itp. W numerze 14/15 część programów była powtórzona z numeru 13 (...) Czemu dajecie te same dema? (...) Jarają mnie dodatki do gier (...) szczególnie do doomowatych (...) chcę więcej. Ostatnio nawet zainteresowałem się sceną (...) Muszę przyznać, że niektóre demka z party ogląda się tak, jak intro do porządnej gry... szkoda, że nie są playable :)))))))))) (...)

K.T. z Niechorzewa.

No cóż, jeśli są teraz demka na 100 Mb i więcej, to wiadomo, że na CD wejdzie ich mniej niż kiedyś, gdy demka liczyły 5-10-15 Mb. Na to nic nie możemy poradzić. Podobnie jak na to, że coraz więcej gier jest robiona tylko pod Windows'95. Takie czasy. Ale staramy się by ci, którzy korzystają tylko z DOSa mieli w co grać. Tym niemniej sugeruję jednak zakup Windows'95, bo wcześniej czy później będzie to niezbędne. Nowe menu naturalnie będzie nadal udoskonalane; nie mogę obiecać, że będzie tam wszystko to, co chciałeś (lista życzeń była znacznie dłuższa), ale na pewno będzie ono sukcesywnie ulepszane. W numerze 14/15 powtórzyliśmy te programy, z którymi był problem w pechowym numerze 13 - sorry, ale to było jedyne wyjście. Natomiast jeśli powtarzamy jakieś demo, to często dlatego, że zawiera ono np. nowe misje (np. Extreme Assault, Lew Leon). Dodatków do Quake i Duke'a ci u nas dostatek, a będzie jeszcze więcej. Scenowe demka - niejeden raz powtarzam, że często widać tam rozwiązania i efekty, które po jakimś czasie pojawiają się w gierkach, więc warto graczom „zawiesić oko" na tych produkcjach, bo silne wrażenia gwarantowane...

Greetingsy

Pozdrawiamy tych wszystkich czytelników CDA, którzy nadesłali nam kartki z pozdrowieniami z wakacji. Była ich cała fura! Spóźnione ale szczere: thx!!! Szczególne i osobne pozdrowionka dla tych, którzy napisali do nas z przymusowych „wakacji" z armii. Panowie - rezerwa coraz bliżej! A póki co grajcie w deathmatche na poligonie ;-))).

Listy na CD

(...) Skoro macie na Action Redaction tylko dwie strony, o wrzucajcie listy czytelników na CD. Miejsca to dużo nie zajmie, a każdy czytelnik, który napisał list będzie wiedział, że ktoś jego „wypociny" przeczytał, a nie wywalił od razu do kosza (...)

???, Lębork.

Pomysł dobry, ale nie do końca. O ile listy zapisane na dyskietkach lub wysłane mailem to żaden problem, o tyle kłopot jest z tymi na papierze (90% korespondencji). Kto to będzie wklepywał na komputer? Ja - o nie, musiałbym robić to 8 godzin dziennie przez cały miesiąc, a kto będzie za mnie pracował? Hę? Ponadto już n-ty raz powtarzam, że żaden list nie ląduje ot tak sobie w koszu - każdy jest czytany od początku do końca. Wasze listy są dla nas bardzo ważne - w końcu to Wy kupujecie CDA i stąd my się bardzo z Waszymi opiniami liczymy. Naturalnie pozwolę tu sobie przytoczyć pewną „złotą myśl": redaktor, który nie słucha opinii czytelników to idiota; ale ten, który słucha wszystkich - to wariat. Na podstawie wszystkich listów ustalamy jakie zmiany wprowadzić w CDA, a wiadomo, że nigdy nie zadowolimy wszystkich...

Manga, X-files, itd.

Cały czas otrzymujemy listy „dajcie mangę, chcemy X-files" itp. Kochani - naprawdę nie jesteśmy pismem o wszystkim i dla wszystkich. Idąc dalej tym tropem, to powinniśmy zamieszczać fotosy i wywiady z Kelly Family, przepisy na sałatkę z selerów, plotki o gwiazdach, program TV i sprawozdania z meczy III-ligi pałanta w Korei Północnej... Piszemy o software oraz hardware na PC, i ew. o tych sprawach, które się z nimi wiążą. Manga i X-files nam się z tym zupełnie nie komponują. Czasem - i owszem - napiszemy np. o filmach, w których zastosowano liczne komputerowe efekty specjalne (może być, że i o X-files), ale nie chcemy się rozdrabniać, pisząc o wszystkim, co Was interesuje. Szkoda nam miejsca na wszystko, co odbiega od tematu, i tyle.

Optymista!

Jaka jest szansa na jakiś nowy hit (np. Hexen 2) w pełnej wersji na kompaktach CDA? Możecie dawać go w częściach, np. po 1-2 etapy na każdym CD.

Mariusz Szkala, Gorzów (lub Chorzów? - trudno odczytać ze stempla - red.)

Prawdopodobieństwo takiego wydarzenia jest zbliżone do szansy, że stukająca na oślep po klawiaturze komputera małpa wystuka trzeci akt „Hamleta" Szekspira.;-))). Nie wiem ile milionów (!) dolarów kosztowałby nas taki „prezent". Producenci gier nie są św. Mikołajami, a my nie mamy kopalni diamentów... Będą od czasu do czasu gry w pełnej wersji na naszych krążkach, ale nie czarujmy się - nie będą to ani nowości, ani gigahity. No chyba, że podwyższymy cenę CDA do 129.9 zł.

Troskliwy

Jak przeżyliście powódź? Słyszałem, że we Wrocku nie było najweselej (...) Prawdę powiedziawszy, gdy dowiedziałem się, że Wrocław zalało, to od razu pomyślałem sobie „o kurczę, a co z moim CD-Action?, żeby się tylko chłopaki nie potopili, bo co ja będę czytał, gdzie ja znajdę inne takie pismo?!".

Gryzor, Rzeszów.

Cóż, powodzi się nam całkiem nieźle, aczkolwiek (obecnie) już się nie przelewa. Robimy ludzi w wała, płacąc im przelewem, słuchamy sobie muzyki nowofalowej, niektórzy mają odrę.... w domu, itp. A serio: przez parę dni do pracy trzeba było dojeżdżać kajakiem, ale na szczęście siedzibę mamy dość wysoko. Personalnie również się nam udało - parę osób ma zalane piwnice i to wszystko. Wprawdzie telefony działają jak chcą, poczta elektroniczna nie działa od ponad 1,5 miesiąca, sfajczył się (ponoć od zawilgocenia) jeden komputer z HDD, na którym była kupa cennych (i bezcennych) danych, woda w kranach pojawiła się po miesiącu, komunikacja działa jak Windows'95 w trybie awaryjnym, a część listów, które otrzymaliśmy z poczty, nosiła wyraźne ślady wody... ale co ma wisieć, nie utonie! Powódź tysiąclecia to za mało na CDA!

Postulaty

1. ***Czy moglibyście do każdego numeru dodawać płytę na konsolę***
2. ***Wadą ostatnich numerów są tła stron, przez które tekst staje się nieczytelny***
3. ***Czy jest możliwe kupno gry Quake na konsolę***
4. ***Więcej konkursów***
5. ***Zmniejszyć „Królestwo Chaosu", a zwiększyć Tipsy***
6. ***Za mało screenów***
7. ***Więcej gier na 4 Mb Ram***

Konrad Brzeziński, Kalisz

Ad 1. Zapomnij o tym. CDA jest adresowany do posiadaczy PC.
Ad 2. Niestety czasem podlew (tło), które wygląda świetnie na ekranie monitora, po wyjściu z drukarni wygląda już zupełnie inaczej...
Ad 3. Eee, nooo, konsolowcami nie jesteśmy, więc możemy się mylić, ale jest chyba Quake w wersji na konsolę (tylko jaką?)
Ad4. Zobaczmy...
Ad5. A my zwiększymy Tipsy, a KCh będzie miało starą objętość. I co ty na to?
Ad6. Cooooo? Dobrze widzę - ZA MAŁO???
Ad7. A Sosnowiec żąda dostępu do morza!

Kilka uwag

(...) Jakim prawem w ostatnim numerze na Dosowej płytce panoszą się programy pod windozę, w dodatku 95 (suxx!). Jak już musicie marnować jeden cd na windows, to niech będzie tylko na nim, od Dosa won! (...) Przestańcie się wygłupiać z tą ceną, niech będzie 13 zł i już. (...) Czy listy do Was lepiej przysyłać na dysku, czy lepiej wydrukować? (...) Dlaczego tak uporczywie wszystko pakujecie. Nie chodzi mi o pakowanie w ogóle, lecz o takie badziewie jak niedawno, gdy po rozpakowaniu stuffu moim oczom ukazały kolejne archiwa. Oszczędność miejsca wynosiła jakieś 2 mega. Po drugie, nie róbcie «solid archives». Zbyt wiele miejsca to nie daje, a tylko sprawia kłopoty. Gdy chce sobie wyciągnąć jeden plik czy demo, to muszę czekać, aż rar ominie resztę (...) Świetny pomysł ze „świnką", tylko dlaczego w wymaganiach widzę 586 i win'95 (suxx), miały być programy na stare, dobre 386.(...). I może opisalibyście jakieś demko (2nd Reality?) a nie tylko głupie gry?

SToMII/Ind

No cóż, programów pod DOS jest coraz mniej. Wolimy więc dawać tam także progsy pod Windows, niż zostawiać puste miejsce. Cena - cóż, za jakiś czas nie będzie już 12.99, ale też nie będzie 13.00 zł (lajf iz brutal). Listy - wedle woli, sam preferuję dyskietki (nie trzeba wklepywać do komputera), ale nie mam nic do tych na papierze. Pakowanie (rozumiem, że chodzi ci o stuff scenowy) jest o tyle ważne, że zwykle wyklócam się o każdy 1 Mb na CD i nawet 2 Mb, jakie zyskam na tej operacji, znaczy że jest tam demo, czy parę modków więcej. I tak mam chyba ze 200 Mb stuffu w zapasie... W „śwince" będą też gry na stare dobre 386, spoko. Opisy demek - czemu nie, w dziale scena. Ps. By zamówić Kawaii wystarczy wysłać list z zamówieniem na adres wydawnictwa.

Inne propozycje

(...) Zlikwidujecie ten denerwujący margines po zewnętrznej części strony (...) Nie podoba mi się sposób potraktowania jednego z czytelników, który chciał m.in. zamieszczania programów muzycznych (...) Odsyłanie kogoś do PC-Shareware jest bezcelowe (...) Dlaczego nie zamieszczacie programów shareware i public domain (...) Chciałbym abyście zamieścili trochę pełnych gierek, jak: Mechwarrior 1, Ultima 1-4 (...) Chciałbym aby każdy opis miał inny kolor tła (...) Opisujcie kompakty shareware (...) chciałbym zobaczyć recenzje książek komputerowych (...) Jako prenumeratora CDA interesuje mnie czy numer łączony (np. 14/15) jest traktowany w prenumeracie jako jeden czy dwa numery?

Tomasz „Bombaj" Włodyka.

Zacznijmy od końca: naturalnie dla prenumeratorów łączony numer traktowany jest jako JEDEN numer i jeśli np. zaprenumerowałeś 12 numerów, to otrzymasz 12 kolejnych przesyłek z pismem, niezależnie od tego czy były numery łączone, czy nie. Co do innych propozycji - ta z marginesem i kolorami teł są sensowna; sami już nad tym pracujemy i wkrótce zmienimy nieco układ strony. Natomiast nie uważam, by odsyłanie czytelników do PCS było bezsensowane. PCS jest jakby dopełnieniem Actiona i nie widzimy powodu by dublować te same programy na dwóch oddzielnych CD. Dlatego też zamieszczamy raczej symboliczną ilość programów shareware, i nie opisujemy kompaktów z takim softem - od tego jest inne pismo. Z pełnymi wersjami gier nie ma tak łatwo - zwykle za każdą taką publikację trzeba słono płacić, a to odbije się szybko na cenie pisma. Ale robimy co możemy. Recenzje książek - hm, ciekawy pomysł! Przemyślimy to.

Znowu o scenie

(...) Why tak mało sceny (...) Z tym złym nagraniem stuffu na coverze z czerwca to niezły przekręt (...) po prostu nie mieliście stuffu na next cover CD i wrzuciliście wszystko jeszcze raz (...)

Mr Jinks

Dlaczego? Bo nie wszyscy czytelnicy CDA się nią interesują. A ze stuffem - stary, mam go tyle, że niedługo chyba wydam osobny kompakt ;-). Zwróć uwagę, że w numerze łączonym jest powtórzony stuff z czerwca PLUS ze 30 Mb nowego. Nie powiesz, że to przeoczyłeś?! Aha, odnośnie problemów z kartą graficzną (w pominiętej części listu) - opisane problemy sugerują (najprawdopodobniej) jakieś uszkodzenie karty.

Na listy odpisywał:
Smuggler i Osamotniony

Ace Ventura

Rozwiązanie

INTRO

1. Po uruchomieniu gry, rozpocznie się INTRO. Gdy ACE znajdzie się na krawędzi, kursor się uaktywni i możesz rozpocząć grę.
2. Użyj sprężystej liny z kieszeni Ace'a, mocując ją, (linę, nie kieszeń) do skały. Zobaczysz dalszy ciąg INTRA.

APARTAMENT I

1. Użyj klucza, otwórz drzwi i wejdź do mieszkania Ace'a.
2. Gdy usłyszysz pukanie do drzwi, kliknij na zasłonie, by ściągnąć ją w dół.
3. Kliknij na drzwiach, by je otworzyć.
4. Pogadaj z Mr.Shikadance
5. Kiedy zaczną błyskać światełka w komputerze, kliknij na laptopie.
6. Pogadaj z Woodstockiem, zostaniesz na początek wysłany na Nautilusa.

NAUTILUS

1. Kliknij na luku, by wejść do środka.
2. Zaczyna się zręcznościówka wśród śmieci. Posługując się kursorami, przeprowadź Ace'a przez rumowisko - podbierając zbiorniki z powietrzem, kiedy tylko możesz.
3. Wchodzisz do korytarza.
4. Przejdź w prawo, aż zostaniesz schwytany.
5. Pogadaj z Jacquesem - w końcu pójdzie do diabła albo jeszcze dalej.
6. Wyjdź z jadalni na prawo.
7. Weź leżący na podłodze widelec.
8. Przejdź w lewo - zobaczysz drzwi do apartamentu Jacquesa.
9. Otwórz je widelcem.
10. Kliknij na papierach (luźne kartki) z biurka po lewej stronie pomieszczenia.
11. I powtórz to, by zebrać mapy.
12. Otwórz drzwi szafki z prawej.
13. Weź klucz.
14. Weź plik gotówki.
15. Odwróć rybkę na ścianie, zwróć uwagę na ID i hasło.
16. Kliknij na błękitnej muszli.
17. Kliknij na starej księdze na biurku.
18. Kliknij na jej stronach, by zdobyć kod peryskopowy.
19. Przejdź na kwaterę Jacques'a.
20. Kliknij na ostrydze z łóżka.
21. Kliknij na łóżku, by je przesunąć i weź perłę.
22. Użyj błękitnej muszli i włóż ją we wgłębienie w ścianie.
23. Kliknij na drzwiach.
24. I powtórz to, by wepchnąć Spike'a do środka.
25. Wejdź do kwatery kapitana Nemo.
26. Kliknij na szafce, by ją otworzyć.
27. Weź ubranie Nemo leżące na podłodze.
28. Kliknij na mapie u ściany.
29. Kliknij na wyspie, aby Ace użył kompasu.
30. Kliknij na piórze, na długości 50-siąt i każ Ace'owi zapisać to na papierze.
31. Kliknij na piórze, na szerokości 50-siąt i każ Ace'owi zapisać to na papierze.
32. Kliknij na papierze i weź go.
33. Wróć do kwatery kapitana Nemo
34. Wróć do pomieszczeń Jacques'a.
35. Wyjdź na korytarz.
36. Kliknij na pokrywie luku, by dostać się do pojemnika dla wielorybów.
37. Kliknij na panelu sterującym, by się przy nim znaleźć.
38. Użyj klucza ze swej kieszeni, wkładając go w otwór przy dźwigni.
39. Pociągnij za dźwignię - Ace zeskoczy z platformy.
40. Kliknij na małym wielorybku.
41. Kliknij jeszcze dwa razy, aby przypłynął on do Ace`a.
42. Kliknij przycisk na plecach wieloryba, aby go włączyć.
43. Kliknij na drabinie, aby przejść na korytarz.
44. Po drabinie wejdź na mostek.
45. Kliknij na Ace`a, aby otworzyć inventory.
46. Włóż Ace'owi strój kapitana Nemo.
47. Kiedy Jacques zwieje, kliknij na stole nawigacyjnym, aby do niego podejść.
48. Rozwiąż układankę (przesuwaj części zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara).
49. Kiedy pięć części będzie do siebie pasować, wyciągnij z kieszeni Ace'a mapę i połóż ją na prawym dolnym pustym miejscu.
50. Weź z kieszeni papier z koordynatami i połóż go na mapie.
51. Przewiń całą folię, po prostu na niej klikając.
52. Kliknij na piórze, aby nakreślić linię.
53. Podejdź do stacji sonaru.
54. Naciśnij przycisk zwalniający.
55. Używaj kursorów, aby utrzymać wieloryba na środku ekranu, dopóki nie zobaczysz wyspy (jeżeli zgubisz wieloryba, kliknij na przywołujący przycisk).
56. Opuść mostek.
57. Kliknij na peryskopie. Ace wskoczy na platformę.
58. Kliknij prawym przyciskiem na platformie, aby użyć peryskopu.
59. Nadaj kod (Długi-Krótki-Długi), aby wypuścić ośmiornicę.
60. Kiedy Ace wróci na mostek, kliknij na spiralnych schodach.
61. Skacz po grzbietach wielorybów, aby dostać się do przystani (używaj lewej strzałki, aby skakać.Kiedy wieloryb na lewo od Ace`a jest trochę wyżej od wieloryba, na którym znajduje się Ace, skacz).
62. Ace wróci do swojego apartamentu.

PÓŹNIEJ

1. Użyj klucza z inventory do otwarcia drzwi (jeżeli grubas jest pod drzwiami, przebierz się lub zapłać mu, żeby się odczepił).
2. Wejdź do apartamentu.
3. Otwórz drzwi, kiedy zapuka Shikadance.
4. Wejdź do łazienki na prawo (jeżeli grubas był pod drzwiami, opuść punkty 5-18)
5. Kliknij na kranie, aby napełnić wannę.
6. Wyjdź z łazienki.
7. Kliknij na automatycznej sekretarce, odkryjesz, że nie ma prądu.
8. Weź notkę ze ściany.
9. Klikaj na szafce, aż zdobędziesz rękawice.
10. Podejdź do kabla od telewizora i kliknij, aby go wziąć.
11. Przyłącz kabel do skrzynki z bezpiecznikami.
12. Weź drugi koniec kabla i włóż go do wanny w łazience.
13. Wróć do kuchni.
14. Kliknij na akwarium, aby je odkryć.
15. Kliknij na akwarium, aby je wziąć.
16. Weź akwarium do łazienki i połóż je na stole.
17. Otwórz inventory i załóż gumowe rękawice.
18. Weź węgorze (elektryczne) i włóż je do wanny.
19. Wyjdź do kuchni.
20. Kliknij na laptopie, posłuchaj Woodstock`a. Jedziesz na Alaskę!

ALASKA

1. Kliknij na dziurze w lodzie.
2. Kliknij na Eskimosie.
3. Pogadaj z Eskimosem, zabierze on Ace`a do swojego wodza.
4. Kliknij na igloo Wodza (to po prawej).
5. Pogadaj z Oosik i Wodzem, dopóki nie przejdziecie do ogniska.
6. Pogadaj z Oosik przy ogniu.
7. Wybierz dziewczyny, kiedy Ace wróci, automatycznie przejdziesz do totemu.
8. Klikaj na częściach, żeby skonstruować kobietę od dołu do góry (przedtem zamknij drzwi i wytłum pokój pierzynami, w którym grasz, by rodzice, rodzeństwo albo pies nie słyszeli, jak klniesz.Układanka jest trochę bez sensu*).
9. Ace wróci do ognia, potem on, Oosik i Wódz pójdą do psiarni.
10. Kliknij na żółty (che, che) śnieg.
11. Pogadaj z Oosik; odkryje ona śniegołaz Arktycznego Mściciela.To ty.
12. Kliknij na śniegołazie; Oosik da ci płaszcz.
13. Używaj kursorów, aby dojechać do pustynnego obozu (jedź: lewo, prawo, prawo, prawo, lewo, prawo, prawo, prawo).
14. Kliknij na pierwszej kupce śniegu.
15. Kliknij na kości, żeby ją wziąć.
16. Kliknij na drugiej kupce śniegu.
17. Weź zamrożone ciasto.
18. Kliknij na trzeciej kupce dla zabawy.
19. Wróć do śniegołazu.

20. Użyj kursorów, by dotrzeć do anteny satelitarnej (prawo, prawo, prawo, lewo, prawo).
21. Mrożonym ciastem (?) rozwal panel kontrolny.
22. Weź śrubokręt.
23. Kliknij na panelu, by przyjrzeć się schematowi - zwróć uwagę na kolory i przebieg połączeń (przyda ci się to później, w fabryce).
24. Wróć do śniegołazu.
25. Kursorami manewruj tak, by dotrzeć do obozu szpiegów (lewo, dwakroć prawo, lewo).
26. Kilkakrotnie kliknij na widocznych w oddali żołnierzach.
27. Kliknij na śniegu na prawo od Ace'a.
28. Użyj Mistrza Przebrań, by ześlizgnąć się po pochylni.
29. Wewnątrz obozu, kliknij na pojemniku po benzynie.
30. Pogadaj z żołnierzami.
31. Odkryj Śniegołaza Potwora.
32. Wskocz na Potwora, by trochę sobie na nim pojeździć.
33. Użyj kursorów, by dotrzeć do składziku wśród śniegów (prawo, lewo, lewo, prawo)
34. Drzwi rozwal siekierą. A co?
35. Wejdź do składziku.
36. Zajrzyj (klikając) do kosza na śmieci, by wziąć kawałek papieru, przyda ci się później. Zapamiętaj hasło (press).
37. Dla zabawy poskacz trochę po łóżku.
38. Przyjrzyj się dywanikowi, by odkryć guzik.
39. Wciśnij ten guzik.
40. Wejdź do windy.
41. Użyj kursorów, by przedostać się przez miotacz płomieni (ruszaj śmiało, ale przed ostatnim skokiem poczekaj chwilę).
42. Pociągnij za rączkę, by zgasić strumienie gazu i przejdź przed drzwi.
43. Kładkami dostań się na wyższy poziom i kliknij na drzwiach (przedtem skorzystaj z drabiny z lewej).
44. Psu w środku daj kość, którą masz w kieszeni.
45. Przejdź przez pomieszczenie i wciśnij zielony guzik, by otworzyć drzwi.
46. Uruchom komputer z lewej.
47. Wprowadź hasło (press) ze skrawka papieru, który masz w kieszeni.
48. Wyłącz zabezpieczenia (z menu komputera).
49. Wyłącz skrzynkę kontrolną zabezpieczeń.
50. Włącz awaryjne zasilanie windy.
51. Zostaw komputer.
52. Podejdź do szafki i otwórz ją (klik!).
53. Usuń Ace'a z drogi.
54. Przesuń puszki.
55. Znów przejdź na bok.
56. Podnieś łom.
57. Wróć na prawą część pomieszczenia i rozwal łomem panel zasilania.
58. Kliknij na panelu, by przyjrzeć mu się z bliska.
59. Guzikami wyłącz linie produkcyjne oleju foczego (czerwony, błękitny i dźwignia).
60. Znowu obejrzyj sobie panel.
61. Użyj guzików do otwarcia drzwi psów husky (czerwony, zielony i dźwignia).
62. Podejdź do klatek.
63. Kliknij na klatkach, by uwolnić husky.
64. Wyjdź i wróć na kładki.
65. Zejdź drabiną na dół i przejdź do wytłaczalni fok.
66. Kliknij na płocie.
67. Zatrzymaj (kliknij) maszynerię dźwignią.
68. Uwolnij foki, klikając na drzwiach do ich klatek.
69. Wyjdź na kładki.
70. Przejdź do drzwi najdalej po prawej i wejdź do magazynu z wanną w kształcie serca.
71. Obejrzyj toaletkę.
72. Kliknij na beczułkach z lewej.
73. Użyj łomu na tych beczułkach. Weź etykietę.
74. Kliknij na wannie, by rozpocząć ubaw. Foki odzyskują tłuszcz.
75. Przejdź do unieszkodliwionego wcześniej miotacza płomieni.
76. Wyjdź windą, a potem przez składzik.
77. Wyjdź przed komórkę.
78. Wróć do apartamentu.

PO POWROCIE Z ALASKI.

1. Jeśli przed drzwiami Ace'a sterczy wykidajło, daj mu trochę forsy.
2. Użyj klucza, aby wejść do apartamentu.
3. Otwórz drzwi, kiedy zapuka Shikadance.
4. Pogadaj z nim.
5. Kliknij na laptopie. Zobaczysz stronę internetową Xotica.
6. Kliknij na ikonie w lewym dolnym rogu ekranu.
7. Kliknij na ikonie Sea Spray (nowej) i przeciągnij ją do X na prawo.
8. Powtórz kroki 7 i 8 dla każdej ikony, dopóki X nie przetransformuje wszystkich czterech rogów swojej ikony.
9. Będziesz musiał wprowadzić kartę identyfikacyjną ID (Jacquesa) i hasło (Nemo).
10. Zamów olej foczy.
11. Zamów Żel z Małych Wielorybków.
12. Kliknij na specjalnej ofercie.
13. Złóż zamówienie, klikaj na tej ikonie dalej, aż skończysz ze stroną.
14. Otwórz drzwi, kiedy zapuka Vanella Sundae.
15. Pogadaj z nią - zostaniesz wysłany do Bawarii.

BAWARIA.

1. Vanella zaprowadzi Ace'a do pokoju produkcji.
2. Podnieś białą kartę dostępu z podłogi.
3. Odemknij okno.
4. Słuchaj Phatteusa Lardusa.
5. Kliknij na drzwiach, aby podążać za Phatteusem.
6. W pokoju łączności, kliknij na panelu, aby wkurzyć Phatteusa.
7. Przejdź w lewo do laboratorium.
8. Idź za Phatteusem - kiedy wyjdzie.
9. Podążaj za nim, gdy będzie kontynuował wycieczkę przez zaplecze.
10. Idź za Phatteusem do sali koncertowej
11. Kliknij na zwierzakach, aby o nich usłyszeć.
12. Odmów propozycji Phatteusa, zostaniesz odprowadzony do pokoju gościnnego.
13. Kliknij na drzwiach, aby spróbować wyjść.
14. Kliknij na oknie, aby przejść na krawędź.
15. Wspinaj się po pnączach, aby dotrzeć na dach (w lewo, obok okna i wspinaj się, aż dotrzesz do dysku anteny satelitarnej.
16. Ustaw dysk wedle współrzędnych z papieru.
17. Zejdź na krawędź (na prawo, po winorośli w dół i dwa razy w lewo).
18. Wejdź przez okno do hali produkcyjnej.
19. Zbadaj wszystkie przedmioty w hali.
20. Wyjdź przez drzwi.
21. Podejdź ku szczytowi schodów.
22. Zejdź nimi na dół.
23. Otwórz sekretne przejście (pociągnij za topór w zbroi).
24. Właź do środka.
25. Przejdź dalej, do panelu i kliknij na nim, by obejrzeć go z bliska.
26. Rozwiąż drucianą zagadkę (musisz ustawić przejście z jednej strony na drugą - pracuj od lewej ku prawej).
27. Wróć do centralki łączności.
28. Wejdź do laboratorium (przy pomocy przepustki). Ace wpadnie w łapki Vanelli.
29. Kliknij na zwierciadle (Spike uwolni Ace'a).
30. Przejdź obok klatek i wyjdź na tyły.
31. Idź jak najdalej w prawo i zajrzyj do jaskini.
32. Załóż kostium.
33. Wejdź do jaskini w kostiumie - zacznie się zabawa...
34. Pokonaj Vanellę (albo daj się pokonać). Przyda ci się worek z piaskiem, jeśli wcześniej dogadałeś się ze Spikiem.
36. Pociągnij za dźwignię z prawej, by otworzyć klatki.
37. Przejdź jakoś wzdłuż kolumn - musisz używając kursora, przemieszczać się od kolumny do kolumny i unikać strzałów z lasera.
38. Naciśnij ENTER, by wkurzyć Phatteusa i podpuścić do zniszczenia kolumn.
39. Opuść jaskinię ze zwierzątkami.
40. Kooooniec!

** - podpowiemy ci - najniżej oczywiście niebieska bąbiasta sukienka z falbanką, wyżej zielonkawe wcięcie w talii, potem ponętny biust z czerwonym serduszkiem. Wyżej smukła szyja z czerwonawymi ozdobami, potem (ot, siurpryza!) brązowy kawał z dwiema białymi kwadratowymi plamkami i trzecią - pośrodku - czerwoną i na koniec niebieskawa gęba z pięknymi oczami o bujnych rzęsach.*

Jak grać w Dungeon Keeper

1. Budując pomieszczenia, należy liczyć się z tym, że będą one wkrótce rozbudowane (rezerwujcie więc trochę miejsca na ich rozwój). Ponadto, aby utrudnić wrogowi dostanie się do cenniejszych pomieszczeń, można budować je w taki sposób, żeby znajdowały się obok sali treningowej lub legowiska. Gdy wróg postanowi Cię zaatakować, to wypoczęte i wytrenowane potwory ruszą prosto na niego.

2. Budując legowiska, należy liczyć się z faktem, że nie wszystkie stwory mogą ze sobą koegzystować. Razem nie mogą przebywać:
a) czarnoksiężnik i wampir
b) pająk i mucha
c) rogaty rozpruwacz z żadnym innym stworem (chyba, że z innym rogatym)

W takich przypadkach (a i b) należy zbudować oddzielne legowiska. Natomiast w tym ostatnim przypadku należy zbudować osobne pomieszczenie (salę treningową, skarbiec, legowisko i kurnik w jednej dużej komnacie). Pomieszczenie to należy zamknąć drzwiami, najlepiej magicznymi.

3. Wejścia do twoich podziemi najlepiej zabezpieczyć następująco:

- wybudować długi korytarz z drzwiami (pierwsze zamknąć na klucz)
na końcu i początku i z porozstawianymi na całą jego długość pułapkami.
-na końcu korytarza wybudować posterunek.

4. Wszystkie komnaty powinny mieć solidne drzwi. Gdy stwory zdenerwują się lub gdy nie masz pieniędzy na ich utrzymanie, to zaczną demolować pomieszczenia. Wtedy wystarczy je zamknąć i wyrzucić z nich stwory.

5. Budując więzienie pamiętaj, aby postawić koło niego posterunek, pułapki i salę tortur (można w niej wydobywać wiadomości od więźniów, można również zamęczyć ich na śmierć i duch gotowy). Mając więzienie, nie należy zabijać wszystkich stworów, gdyż działa to na twoją szkodę. Jeśli prócz więzienia posiadasz cmentarzysko, to nic straconego, gdyż z trupów wroga powstaną wampiry.

6. Jeśli droga od złóż klejnotów jest długa, a ich złóż jest niewiele (od 1 do 3 pól), można wówczas zbudować koło nich skarbiec (dla ochrony można postawić również salę treningową i legowisko z ok. 9 pól).

7. Jeśli przeciwnik postawił na drodze do swoich podziemi pułapkę gazową lub elektryczną, to nie ma się czym przejmować. Na tę pierwszą odporny jest demon żółciowy, a na drugą wysoko wyszkolony smok.

8. Pomieszczenia powinny być jak największe, gdyż przyciągają wtedy cenniejsze stwory. Niektóre komnaty jak na przykład skarbiec w miarę możliwości powinny być budowane w otoczeniu skał nie do przebicia, które znakomicie będą je ochraniać.

9. Most można budować jedynie od brzegu, w którym podłoga jest pokryta twoim kolorem posadzki, a nie np. od środka magmy lub od brzegu przeciwnika.

10. Gdy nie dysponujesz mostem lub nie masz pieniędzy na jego budowę, to jest na to pewien sposób. Wybierz najbardziej wyszkolonego i w miarę

odpornego na ogień stwora. Następnie wybierz jeden z czarów: nawiedzenie i użyj go na wybranym potworze. Teraz przejdź nim na drugą stronę po jak najkrótszej drodze i gotowe. Wprawdzie stwór może stracić trochę energii, jednak jest to jedyny sposób.

11. Jeśli posiadasz koszary, to powinieneś podzielić stwory na odziały. Robiąc to, należy pamiętać o właściwościach niektórych stworów. Podstawowy porządny odział powinien składać się z: demona żółciowego (odporny na gaz), dobrze wyszkolonego smoka (odporny na prąd), czarnoksiężnika (broń dalekiego zasięgu) i muchy albo ogara piekieł (funkcje zwiadowcze). Nigdy nie należy budować oddziału składającego się ze stworów nie lubiących się ze sobą!!!

12. Rogatego rozpruwacza nie należy przydzielać do żadnego oddziału, tylko po prostu rzucić go tam, gdzie toczy się walka. Jeśli masz do dyspozycji kilkoro rogatych przyjaciół (bez skojarzeń) to spróbuj zbudować z nich oddział, ale tylko wtedy, jeśli masz duży zapas złota, w przeciwnym wypadku zdenerwowani rozpruwacze powyrzynają się w pień.

13. Rogatego nigdy nie należy denerwować, a można uczynić to bardzo łatwo. Jeśli go uderzysz, to pół biedy, bo tylko się obrazi i wytnie potworka, którego będzie miał pod ręką. Jeśli mu nie zapłacisz, to wtedy wytnie tyle potworków na ile starczy mu energii. Jeśli wytłucze wszystkie, weźmie się za pomieszczenia. Aby

umilić życie rogatemu, można podrzucić mu kilka kurczaków, kiedy siedzi w tronie lub posypać mu głowę złotem; wtedy ucieszony pomruczy trochę i może się uspokoi.

14. Składając ofiary w świątyni, można uzyskać ciekawe efekty. Bogowie mogą przyspieszyć pracę nad zaklęciami lub zakończeniem innych prac, a co najważniejsze jest to jedyny sposób na uzyskanie rogatego. Nigdy nie wrzucaj do świątyni rannych albo słabo wyszkolonych stworów, bo bogowie rozgniewają się i nie spełnią innych Twoich zachcianek.

15. Koło serca lochu zbuduj posterunek, postaw pułapki, i wybuduj dodatkową salę treningową. Gdy utracisz serce lochu, utracisz panowanie nad ocalałymi stworami i nad całymi podziemiami.

16. Jeśli trafisz na etap, w którym prócz Ciebie walczą ze sobą inne strony, to nie sugeruj się tym, że będą walczyć między sobą. Raczej skierują swoje ostrza na twoje gardło. Są na to dwie możliwości. Pierwsza: spokojnie siedzieć i dbać o rozwój lochu, by powoli rosnąć w siłę. Druga, to wybudowanie świątyni i wydobycie z niej dwóch lub trzech rogatych i zaatakowanie nimi jednego z przeciwników (silniejszego), a pozostałe stwory trochę wyćwiczyć i ruszyć nimi na drugiego przeciwnika.

17. Należy pamiętać o czarach, jakie są dostępne jeśli posiadamy smoka lub czarnoksiężnika. Często uratują one życie twoim stworom albo dodadzą im nowych możliwości w walce. Rogaty z przyspieszeniem, ochroną potwora i niewidzialnością jest nie do pokonania.

18. Należy uważać na etapy, w których jest woda, bo w niektórych z nich zaczyna ona zwiększać swoją powierzchnię i zalewa cenne pomieszczenia. Należy budować je jak najdalej od wody. Jeśli jest taka możliwość, to jak najszybciej należy zamknąć drzwiami korytarze położone nad wodą i znaleźć inną drogę do przeciwnika.

19. Eksploatując kolejne złoża złota, należy najpierw obejrzeć, co znajduje się za nimi. Najlepiej użyć do tego celu czaru „oko zła". Podobnie należy czynić z innymi podejrzanymi obszarami, gdyż za nimi często kryją się chmary wrogów. Jeśli nie będziesz przygotowany na ten atak, to stracisz sporo stworów i chochlików.

20. Jeśli chochliki odkryły nowy obszar, i jest w nim pomieszczenie zamknięte na drzwi, to najpierw użyj czaru z pkt. 19 i zobacz, co jest w środku. Jeśli znajduje się tam wróg, to trzeba te drzwi otworzyć. Natomiast jeśli jest tam kilka pułapek i pudełko ze znakiem zapytania, to warto po nie sięgnąć. Ale tylko wtedy, gdy w środku nie ma pułapki kamiennej, bo zniszczy ona każdego stwora bez wyjątków.

21. Można przyspieszyć trening stworów, pracę w warsztacie, bibliotece itp. Aby to uczynić należy zamknąć w wybranym pomieszczeniu pracujące w nim stwory, ale nie na zbyt długo, bo wpływa to na ich humory.

22. Kiedy wróg znajduje się na twoim jeszcze nie przejętym moście i jeśli jest mniej więcej w połowie drogi, to można sprzedawać most po kawałku najpierw od końca, potem od początku. Kiedy przeciwnik zostanie tylko na małym skrawku mostu, to sprzedawaj dalej, a on weźmie ciepłą kąpiel (most musi być odpowiednio długi, aby przeciwnik nie zdążył wejść na brzeg lądu).

23. Jeśli przetrzymujesz w więzieniu wroga, to użyj na nim czaru „choroba" i wypuść go do jego władcy. Zarazi wtedy inne stwory.

24. Jeśli twoimi przeciwnikami są pałętający się po podziemiach bohaterowie, to nie wysyłaj do walki z nimi głównych sił, tylko słabsze stwory. Te najsilniejsze zatrzymaj na władcę krainy, którą podbijasz. Nie szczędź na niego błyskawic i choroby.

25. Jeśli wróg przewyższa Cię liczebnie, a ty posiadasz dość sporo zapasów złota, to możesz utworzyć kilkanaście chochlików, które odciągną wroga od tłuczenia twoich stworów, a te będą mogły powoli się ich pozbyć.

26. Jeżeli rozzłoszczone stwory demolują lochy, to zawsze można je uspokoić poprzez wrzucenie ich na chwilkę do sali tortur. Wyjątkiem jest rogaty rozpruwacz. Na 80 procent zezłości się jeszcze bardziej, więc jeśli go tam wrzucisz, to już go nie wyciągaj.

27. Pamiętaj, że niektóre stwory potrzebują mobilizacji w postaci klapsa lub chwili w sali tortur. Inaczej nigdy nie wezmą się do roboty. Takimi stworzeniami są np. czarna dama i demon żółciowy.

28. Jeśli wróg nie ma zamiaru cię atakować, ty też go nie atakuj, tylko weź kilka stworów i wrzuć je do świątyni. Nie obawiaj się osłabienia, gdyż dołączą do ciebie nowe stwory, a ty zyskasz kilku rogatych.

TRICK: „Przemówienie" wygłaszane przez rektora na końcu i na początku każdego etapu jest zapisane na płycie z grą w postaci pliku wave i można go odsłuchać w każdej chwili (łącznie jest ich 40).

PAVŁUS

***** Uwaga: więcej tipsów (naturalnie po polsku) znajdziecie na DOS-owskim kompakcie, w katalogu BONUS/TIPS. Tamże zbiór kilkuset tipsów do gier, po angielsku. *****

Betrayal In Antara
(Sierra)

Naciśnij shift-CTRL-z i wpisz:

Gotta have magic	- Aren uczy się wszystkich czarów
Why am I so dull	- podbija parametry postaci
Some call me Tim	- niszczy wszystkich wrogów podczas bitwy
Ask a Glass of Water	- teleportuje drużynę w miejsce, gdzie rozpoczęła się dana przygoda
Man Does My Leg Hurt	- wszyscy dobrzy ludzie są uzdrowieni ;-)
Supermarket for the Rich	- jesteśmy bardzo bogaci

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
(Activision)

Podczas gry wykonaj następujące kombinacje klawiszy:

Zdrowie - up, right, attack, action, up, down, right, left
Magia - right, right, attack, action, up, down, right, left
Preview dark diary (?) - left, right, attack, action, up, down, right, left

Carmageddon
(SSI)

Jeśli poprzednie cheaty nie działały, spróbuj z tymi (działają w finalnej wersji gry).

BIGBOTTOM	- makabra!
SUPERHOOPS	- wybuchowi piesi
IGLOOFUN	- hot rod
GOGGLEPLEX	- bawimy się w U-boota?!
SPAMFORREST	- hamulec ręczny
INTHELOFT	- prochy
BUYOURNEXTGAME	- Jelly Suspension (?)
CHICKENFODDER	- odbijaczka (?)
FUNNYJAM	- piesi są szybcy
TRAMSARESUPER	- polowanko na pieszych
ISLANDRULES	- wulkaniczne ciała (?)
SMALLUDDERS	- olbrzymi piesi
SPAMFRITTERS	- darmowe naprawy
GIVEMELARD	- Mega Bonus (kasa)
SPAMSPAMSPAMSPAM	- piesi są przyklejeni do ziemi
HAVESOMESPAM	- zaburzenia grawitacji
MOOSEONTHELOOSE	- Pinball Mode
RUSSFORMARIO	- wizyta w gabinecie RTG?!
HAMSTERSEX	- piesi są ślepi
BOYSFROMTHEBUSH	- specjalne (Grip O Matic) opony

Extreme Assault
(Blue Byte)

Poprzednio podane cheaty mogą nie działać u wszystkich graczy, stąd podajemy nowe, podobno w 100% sprawdzone.
Wpisz: oh dear w głównym menu, by wejść w cheat-mode, a potem naciśnij

alt1 = dużo amunicji
alt2 = upgrade broni
alt3 = max. ilość energii
alt4 = niezniszczalność
alt5 = wow (?)
alt6 = zaliczona misja
alt7 = dezaktywuje wrogów
alt8 = heli mode
alt9 = tank mode
alt0 = super prędkość

Fallen Haven
(Interactive Magic)

Uruchom grę z rozszerzeniem:
-MQWIERDSTUFF (razem z myślnikiem!) Uzyskasz m.in. dostęp do dwóch nowych budowli (stwórz np. barak i zobacz co dalej...)
-MQCASH - teraz możesz ustalać sobie ilość kasy, naciskając CTRL+ (przybywa) lub CTRL- (ubywa) w „colony screen".

Fallout
(Interplay)

By ułatwić sobie życie, zrób co następuje:
1. wejdź w combat mode
2. Weź amunicję do guna i trzymaj ją w ręku (tylko amunicję, żadnej broni!)
3. Podejdź blisko do jakiegoś kolesia.
4. Poczekaj aż on coś powie (cokolwiek!), weź go na cel i... BANG! Strzel (nieważne, że nie masz z czego!).

Efekt: masz nieskończoną ilość tur na łażenie i trzaskanie w co popadnie.

Fragile Allegiance
(Gremlin)

Uruchamiając grę (spod DOS) wystartuj ją jako:
fragile/cKim.Jon.fmsti
Dzięki temu będziesz miał sporo kasy, będziesz widział wszystkie asteroidy i możesz budować wszystko w ciągu jednego dnia. Co więcej będziesz miał dostęp do danych dotyczących Obcych, ich stanu posiadania, itp. Ponado za pomocą ALT+F8 i Alt+F9 możesz regulować tempo gry.

Hexen 2
(Raven Soft)

(wersja demo)
impulse 39 = latamy
impulse 25 = tome of power
impulse 40 = skok o poziom
impulse 14 = owca
impulse 23 = pochodnia
impulse 43 = cała broń, mana i znajdźki
impulse 99 = restart
give h 999 = 999 zdrowia
god = godmode
noclip - przechodzenie przez ściany
give 2 = masz broń nr 2
give 3 = jw ale broń nr 3
give 4 = j/w ale broń nr 4

POD
(Ubi Soft)

Wpisz: holigan - dostaniesz... uszkodzony samochód! Ale gdy go naprawisz, zobaczysz co jest wart!
Label - wyświetla nazwy innych samochodów
W option menu wpisz VALAY, od tego momentu możesz kontrolować poziom trudności i poziom uszkodzeń.
Wpisz CRASH podczas wyścigów, a nie będziesz miał kolizji.

Postal
(Ripcord/Running with Scissors)

Cheaty do beta-demo-wersji
Wpisz podczas gry:
chtpos - kamizelka kuloodporna i zdrówko
chtsop - dostajesz naprowadzane na podczerwień rakiety (tips nie zawsze działa!)

Shadow Warrior
(EIDOS)

Kody działają w pełnej wersji gry.
Naciśnij T i wpisz:

SWCHAN:	*god mode*
SWGIMME:	*masz wszystko*
SWGREED:	*uaktywnia wszystkie cheaty*
SWSAVE:	*zgrywa na dysk aktualną mapę poziomu jako SWSAVE.MAP*
SWTREKxy:	*Skok na wyższy etap (x=epizod, y=level)*
SWRES:	*zmienia rozdzielczość*
SWSTART:	*restart poziomu*
SWGHOST:	*przechodzenie przez ściany*
SWMAP:	*automapa*
SWTRIX:	*otrzymujesz Bunny Rockets*
WINPACHINKO:	*gramy w pachinko*
SWNAME:	*w grze multiplayer umożliwia zmianę imienia gracza*
SOUNDx:	*odtwarza dźwięki z gry (kolejne dźwięki od 0 do 999)*
SWLOC:	*ilość klatek na sekundę*

WIPEOUT 2097/XL
(PSYGNOSIS)

Wpisz na ekranie tytułowym:
RUSH - silly ships (?)
XTEAM - włącza do zabawy zespół Piranha
XCLASS - j/w ale zespół Phantom
XTRACK - masz dostęp do wszystkich tras

Włącz pauzę podczas wyścigu i wpisz:

PSYMEGA	*- nieskończona broń*
PSYPROTECT	*- nieskończona energia*
PSYTICKER	*- nieskończony czas*
PSYRAPID	*- karabin maszynowy*
FRAMERATE	*- pokazuje ilość klatek na sekundę*

X-Men: Children of the Atom

Jak zagrać bossami? (Magneto i Juggernaut). Wejdź do options menu, naciśnij F10, idź do menu konfiguracyjnego i napisz tam słowo: SPAM. Gdy wrócisz do menu, zobaczysz tam nową opcję: BOSS SELECT. Uaktywnij tę opcję i zgraj konfigurację. Po czym uruchom grę, wybierz wojownika i „block mode". Zanim rozpocznie się wykonaj trzy „punches down" by grać Juggernautem lub trzy „kicks down" by grać za pomocą Magneto. Powtarzaj to w czasie ładowania się gry, a uzyskasz dostęp do bossów (ich ciosy są na CD).

FORMULA KARTS
SEGA

MODE ARCADE
2 laps with SEGA team
France - 1700$ - 2eme : ipba oadl fgaa bjin ccaa ccaa aajg bjip
France - 1500$ - 3eme : ipba mfbm khaa eail boaa boaa aalg bjip
France - 1500$ - 3eme : ipba cdhc koaa olie boaa boaa aakg bjip

3 laps with SEGA...
France - 1700$ - 2eme : mpba cihh fgaa mfie ccaa ccaa aaig bjip
Australia - 2200$ - 1er : mpca gchh aoac clin cmaa ekaa aikg bjip
Holland - 3700$ - 3eme : mpda ehdk kgac lhin ekaa giaa aikg bjip
England - 5200$ - 3eme : mpea eegk jpac cjio giaa igaa aikg bjip
Brazil - 7200$ - 1er : mpfa ingi bpae lkjg jaaa koaa aikg bjip
Japan - 8900$ - 2eme : mpga badl hhae fmjg lcaa naaa aikg bjip

6 laps with SEGA...
France - 1500$ - 3eme : ipbb mfec loaa mlie boaa boaa aaae biip
Australia - 2000$ - 1er : ipcb gcfg dhac ejim ciaa egaa aiae biip
Holland - 3000$ - 3eme : ipdb cobi jpac ibim dmaa geaa aiae biip
England - 3500$ - 3eme : ipeb abgl jpac nlim egaa icaa aiaa biip
Brazil - 2000$ - 1er : iptb akgl bpae kbje ciaa kkaa caaa bjip

Pacific General
SSI

Uruchom grę z DOSa, pisząc: pacgen /hondarules. *W efekcie będziesz miał dostęp do edytora oddziałów.*

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)
pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Konkurs firmy TopWare

Jako nagrody przewidziano masę rozmaitych gadżetów (T-Shirty z gier, podkładki pod mysz, itp. akcesoria). Pytania (dla uważnych czytelników CDA) nie powinny być problemem. Zatem - zaczynamy zabawę.

1. Ile egzemplarzy gry Earth 2140 sprzedano do tej chwili?
2. Jaki zawód wykonuje Jack Orlando?
3. Kto skomponował muzykę do filmu „Beverly Hills Cop".

Odpowiedzi nadsyłajcie do dnia 15.11.1997, wyłącznie na kartkach pocztowych, z dopiskiem „konkurs".

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

LANGMaster® Nauczy Was angielskiego!

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50 godzin dźwięku
40.000 haseł

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

LANGMaster®
ANGIELSKI DLA KAŻDEGO
Słownik oraz kursy języka angielskiego na 13 płytach CD-ROM

LANGMaster jest całkowicie unikalnym, interaktywnym i multimedialnym narzędziem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. System bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób.

LM Starting Version (1xCD)
Kolekcja demo wszystkich 13 tytułów,
materiały informacyjne w formie elektronicznej.
25 zł

Pakiet LM READERS (1xCD)
Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik
69 zł

Pakiet LM READERS Pack (4xCD)
Zestaw 4 kursów z danego poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników
199 zł

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Najlepszy zakup!

Atrakcyjne ceny, sprzedaż wysyłkowa
Razem: 13 płyt CD-ROM, płyta DVD-ROM
+ kolejne w przygotowaniu
Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest w kilkudziesięciu krajach Świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)
Słownik + zestaw 4 kursów z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek
299 zł

Słownik LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD)

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 haseł
30 000 przykładów
50 godzin nagrań
Słownik na płycie CD-ROM oraz w wersji książkowej

Już także na DVD-ROM!!!

199 zł

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego !

Dystrybucja w Polsce:
Electronic Publishing Association LLC Poland
c/o DD KOMPUTERY, ul. 11 Listopada 85
26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36
Internet: www.epaonline.com
e-mail: tdalach@epaonline.com

epa Electronic Publishing Association LLC

Kawaii - spełniamy Twoje marzenia!

W drugim numerze:

IRIA - piękna łowczyni nagród!
Tenchi Muyo - poznaj bohaterów nie z tego świata!
801 Airbats - macie ochotę na mały odlot?
Sailor Moon - Gwiezdne Czarodziejki!
Załoga G - bohaterowie, których trzeba poznać!
Gundam - na tej opowieści wychowało się całe pokolenie Japończyków!

Ponadto:

Galeria Czytelników - masz szansę zabłysnąć!
Historia i kultura Japonii - czy wiesz, że...?
Adresy fanów - znajdź bratnią duszę!

A to zaledwie początek, przyłącz się do nas!

Kawaii - świat dla wszystkich otaku!